

**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE*  
MENGUNAKAN MEDIA BENDA KONKRET TERHADAP  
HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATERI  
JARING-JARING BANGUN RUANG DI SD ISLAM**

**AL-FATTAH**



**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Untuk  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

**Evi Nur Izzati**

**34301900029**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG**

**2023**

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**“KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE*  
MENGUNAKAN MEDIA BENDA KONKRET TERHADAP HASIL  
BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATERI JARING-JARING  
BANGUN RUANG DI SD ISLAM AL-FATTAH”**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

**Evi Nur Izzati**

**34301900029**

Menyetujui untuk diajukan pada sidang Skripsi

Pembimbing I



Dr. Muhammad Afandi, S.Pd.,

M.Pd. M.H

NIK 211313015

Pembimbing II

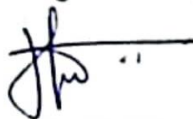


Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd

NIK 211315026

Mengetahui

Ketua Program Studi,



Dr. Rida Fironika K, S.Pd., M.Pd

NIK 211312012

## LEMBAR PENGESAHAN

### “KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE MENGUNAKAN MEDIA BENDA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATERI JARING-JARING BANGUN RUANG DI SD ISLAM AL-FATTAH”

Disusun dan Dipersiapkan Oleh

**Evi Nur Izzati**

**34301900029**

Telah dipertahankan di hadapan penguji pada tanggal 7 Maret 2023, dan dinyatakan layak dan memenuhi syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

#### SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji : Dr. Rida Fironika K., S.Pd., M.Pd

NIK. 211312012

Penguji 1 : Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd

NIK. 211316029

Penguji 2 : Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd

NIK. 211315026

Penguji 3 : Dr. Muhamad Afandi, M.Pd., M.H

NIK. 211313015

**UNISSULA**

Semarang, 9 Maret 2023

Universitas Islam Sultan Agung  
Fakultas Keguruan Ilmu dan Pendidikan  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dekan,



**Ammat, S.Pd., M.Pd**

NIK. 2113112011

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Evi Nur Izzati

NIM : 34301900029

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul

KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* MENGGUNAKAN  
MEDIA BENDA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF  
SISWA PADA MATERI JARING-JARING BANGUN RUANG DI SD ISLAM  
AL-FATTAH

Adalah benar hasil karya saya dan penuh kesadaran bahwa saya tidak melakukan tindakan plagiasi atau mengambil alih seluruh atau sebagian besar karya tulis orang lain tanpa menyebutkan sumbernya. Jika saya terbukti melakukan tindakan plagiasi, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Semarang, 7 Maret 2019



Evi Nur Izzati

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

"Dan janganlah kamu (merasa) lemah, dan jangan (pula) bersedih hati, sebab kamu paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang beriman."

(Ali Imran : 139)

"Ketahuilah bahwa kemenangan bersama kesabaran, kelapangan bersama kesempitan, dan kesulitan bersama kemudahan".

(HR Tirmidzi)

### PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang sangat dalam, dan terselesaikannya skripsi ini dengan penuh rasa Bahagia. Skripsi yang dipersembahkan kepada meraka yang sangat berjasa kepada kehidupan saya selama ini.

1. Keluarga tercinta saya, terutama orang tua saya yang sangat berperan penting dalam mendoakan dan memotivasi saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Teramat tulus kasih sayang mereka kepada anak-anaknya dan melebihi dari dia menyayangi dirinya sendiri. Sekali lagi dari lubuk hati saya ucapkan terima kasih bapak ibu telah bekerja keras membesarkan dan mendidik anakmu yang sudah tak kecil ini. Semoga bapak ibu selalu diberi Kesehatan, kebahagiaan, Panjang umurnya, dan suatu saat nanti anakmu ini dapat menjadi orang yang bermanfaat mengamalkan ilmunya dengan baik dan baktiku kepada bapak ibu yang tidak akan pernah luntur.

2. Seluruh civitas akademik Universitas Islam Sultan Agung Semarang, Staf pengajar, dan seluruh mahasiswa semoga tetap bersemangat dalam belajar serta menuntun ilmu di Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
3. Teman-teman Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UNISSULA Angkatan 2019, terima kasih untuk kalian semua tidak terasa sepertinya baru kemarin kita berjumpa namun tidak disangka kita sudah dipenghujung kelulusan, sukses untuk kalian semua semoga kita dapat bertemu dilain waktu dengan kesuksesan masing-masing.



## ABSTRAK

Evi Nur Izzati. 2023. Keefektifan Model Pembelajaran *Scramble* Menggunakan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang di SD Islam Al-Fattah, Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing 1 : Dr. Muhamad Afandi, M.Pd., M.H. Pembimbing 2 : Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd.

Dalam mengembangkan dan meningkatkan pendidikan saat ini perlunya adanya inovasi pembelajaran, salah satunya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran pada proses belajar. Salah satu contoh model pembelajaran yaitu model pembelajaran *scramble*, siswa akan merasa tertarik dan semangat dikarenakan pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain dan berfikir. Adapun diadakan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran *scramble* menggunakan media benda konkret efektif terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi jaring-jaring bangun ruang siswa SD Islam Al-Fattah. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Pengambilan sampel penelitian dilakukan dengan *cluster random sampling*. Sedangkan dalam pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode tes, sedangkan dalam analisis data menggunakan uji prasyarat dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan tidak adanya keefektifan model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar kognitif siswa, hal tersebut ditujukan diujikan dan dianalisis menggunakan uji independent t test menunjukkan bahwa nilai sig. (2 tailed) sebesar  $0,906 > 0,05$  maka disimpulkan tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa atau dapat dikatakan model pembelajaran *scramble* menggunakan media benda konkret pada materi jaring-jaring bangun ruang tidak efektif diterapkan di SD Islam Al-Fattah.

**Keywords:** Hasil Belajar, Model Pembelajaran *Scramble*, Jaring-jaring

## ABSTRAC

*Evi Nur Izzati. 2023. The Effectiveness of the Scramble Learning Model Using Concrete Object Media on Students' Cognitive Learning Outcomes in the Material of Building Space Nets at Al-Fattah Islamic Elementary School, Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education, Sultan Agung Islamic University. Advisor 1 : Dr. Muhamad Afandi, M.Pd., M.H. Supervisor 2 : Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd.*

*In developing and improving education at this time there is a need for learning innovation, one of which is by applying a learning model to the learning process. One example of the learning model is the scramble learning model, students will feel interested and excited because learning is done by playing and thinking. As for this research, it aims to find out whether the use of the scramble learning model using concrete object media is effective for students' cognitive learning outcomes in the material of building webs for Al-Fattah Islamic Elementary School students. In this study using a quantitative approach to the experimental research method. The research sample was taken by cluster random sampling. While the data collection in this study used the test method, while the data analysis used prerequisite tests and hypothesis testing. The results of the study showed that there was no effectiveness of the scramble learning model on students' cognitive learning outcomes, this was intended to be tested and analyzed using the independent t test showing that the sig. (2 tailed) of  $0.906 > 0.05$ , it is concluded that there is no difference in the average student learning outcomes or it can be said that the scramble learning model using concrete object media in the material of geometric nets is not effectively applied at Al-Fattah Islamic Elementary School.*

**Keywords:** Learning Outcomes, Scramble Learning Model, Nets

UNISSULA  
جامعة سلطان أبجوج الإسلامية



## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Wr. Wb*

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, tuhan semesta alam yang telah melimpahkan nikmat, taufiq, dan hidayahnya sehingga penyusunan skripsi yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran *Scramble* Menggunakan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Di SD Islam Al-Fattah” dapat terselesaikan dengan lancar guna memenuhi tugas akhir untuk menyelesaikan Pendidikan di Universitas Islam Sultan Agung.

Sholawat serta salam kita haturkan kepada Nabi Agung kita Nabi Muhammad SAW yang kita nanti-nantikan syafaatnya fiddunya hattal akhiroh, sang pembawa cahaya kebenaran serta idola dan suri teladan bagi umat muslim di seluruh dunia. Semoga kita dapat menjadi umat yang selalu menjunjung tinggi keagungan ilmunya dan dapat menjadi umat yang bermanfaat dimanapun kita berada. Amin Ya Robbal Alamin.

Penulis sangat menyadari dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi penelitian ini banyak pihak yang membantu dan memberi bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang bersangkutan yang telah ikhlas setulus hati membantu penulis menyusun skripsi ini, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Gunarto, S.H., M.H selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

2. Bapak Dr. Turahmat M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
3. Ibu Dr. Rida Fironika K., S.Pd, M.Pd selaku Ketua Program Studi PGSD Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
4. Bapak Dr. Muhammad Afandi, M.Pd., M.H. selaku dosen pembimbing I saya yang telah memberikan saran, bimbingan, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing saya yang telah memberikan saran, bimbingan, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
6. Segenap Dosen Pogram Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mengajar dan mendidik penulis selama menuntut ilmu di Universitas Islam Sultan Agung.
7. Kepala sekolah SD Islam Al-Fattah Ibu Sri Idatun,A.Ma., yang telah memberikan izin serta saran kepada saya.
8. Wali kelas 3A SD Islam Al-Fattah Bapak Sifaul S.Pd yang telah membantu saya dalam menyusun penelitian ini.
9. Bapak Sarno dan Ibu Siti Nur Hidayah orang tua tersayang yang senantiasa memberikan motivasi, dukungan, dan juga doa yang selalu tercurah untuk anak-anaknya.
10. Ahmad Sukron Makmun dan Ervita Nurhanggani sahabat tercinta saya yang sangat berperan selama di bangku perkuliahan ini dari awal hingga akhir semester ini yang selalu memberi dukungan dan motivasi semangat kepada saya.

11. Teman-teman seperjuangan PGSD A 2019 Universitas Islam Sultan Agung  
Semarang.

Semarang, 7 maret 2023



Evi Nur Izzati

(34301900029)



## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	9
C. Pembatasan Masalah .....	9
D. Rumusan Masalah .....	10
E. Tujuan Penelitian .....	10
F. Manfaat Penelitian .....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	13
A. Kajian Teori .....	13
1. Model Pembelajaran <i>Scramble</i> .....	13
2. Media Pembelajaran Benda Konkret.....	19
3. Hasil Belajar .....	22
4. Jaring-Jaring Bangun Ruang .....	24
B. Penelitian yang Relevan.....	27
C. Kerangka Berpikir.....	29
D. Hipotesis.....	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
A. Desain Penelitian.....	32
B. Populasi dan Sampel .....	34
a) Populasi .....	34

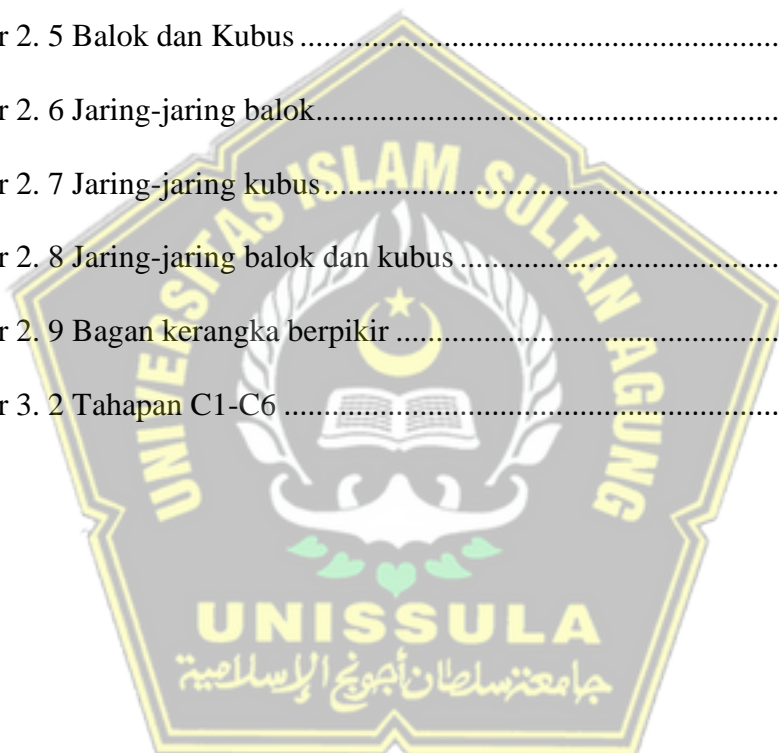
b) Sampel.....	35
C. Teknik Pengumpulan Data.....	35
D. Instrument Penelitian .....	36
E. Teknik Analisis Data.....	38
1. Uji Validitas .....	39
2. Uji Reliabilitas.....	39
3. Daya Pembeda dan Tingkat Kesukaran.....	40
4. Uji Normalitas .....	41
5. Uji <i>Homogenitas</i> .....	42
6. Uji <i>Paired Sample t test</i> .....	43
7. Uji <i>Independent Sample T-test</i> .....	44
F. Jadwal Penelitian.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Deskripsi Data Penelitian.....	47
B. Hasil Analisis Data Penelitian.....	50
1. Analisis data awal.....	50
a) Uji Validitas .....	51
b) Uji Reabilitas.....	52
c) Uji Daya Pembeda.....	53
d) Uji Tingkat Kesukaran Data.....	54
2. Analisis Data Akhir .....	57
a) Uji Normalitas .....	57
b) Uji <i>Homogenitas</i> .....	58
c) Uji <i>Paired Sampel T tset</i> .....	59
d) Uji <i>Independent T test</i> .....	61
C. Pembahasan.....	62
BAB V PENUTUP.....	67
A. Simpulan .....	67
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA .....	69

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tingkatan ranah kognitif.....	23
Tabel 3. 1 Quasi Experimental desain .....	33
Tabel 3. 2 Jumlah Siswa.....	34
Tabel 3. 3 Kisi-kisi soal .....	37
Tabel 3. 4 Jadwal Penelitian.....	46
Tabel 4. 1 Data awal kelas V SD Islam Al-Fattah .....	48
Tabel 4. 2 Data Akhir Kelas V SD Islam Al-Fattah .....	49
Tabel 4. 3 Uji Validitas Instrumen Tes Uji Coba.....	51
Tabel 4. 4 Uji Reliabilitas Instrumen Tes Uji Coba.....	52
Tabel 4. 5 Uji Daya Pembeda Instrumen Tes Uji Coba.....	53
Tabel 4. 6 Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Tes Uji Coba .....	54
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen .....	55
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen yang digunakan .....	56
Tabel 4. 9 Tabel Output SPSS Normalitas Data Awal.....	58
Tabel 4. 10 Tabel Output Uji Homogenitas posttest.....	59
Tabel 4. 11 Tabel Output Uji Homogenitas pretest .....	59
Tabel 4. 12 Hasil Output SPSS Uji Paired Sampel T Test .....	60
Tabel 4. 13 Ringkasan Hasil Output SPSS Uji Paired Sampel T Test.....	60
Tabel 4. 14 Hasil Output SPSS Independent Sample T Test .....	62
Tabel 4. 15 Grafik Nilai rata-rata posttest dan pretest .....	64

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Hasil Pekerjaan Siswa .....	5
Gambar 2. 1 Langkah Pertama Model Pembelajaran <i>Scramble</i> .....	16
Gambar 2. 2 Langkah Kedua Model Pembelajaran <i>Scramble</i> .....	17
Gambar 2. 3 Langkah Ketiga Model Pembelajaran <i>Scramble</i> .....	17
Gambar 2. 4 Langkah Pertama Model Pembelajaran <i>Scramble</i> .....	18
Gambar 2. 5 Balok dan Kubus .....	25
Gambar 2. 6 Jaring-jaring balok.....	26
Gambar 2. 7 Jaring-jaring kubus.....	26
Gambar 2. 8 Jaring-jaring balok dan kubus .....	27
Gambar 2. 9 Bagan kerangka berpikir .....	30
Gambar 3. 2 Tahapan C1-C6 .....	37



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Observasi .....	75
Lampiran 2 Silabus .....	76
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	80
Lampiran 4 Lembar Instrumen Tes Uji Coba .....	97
Lampiran 5 Kunci Jawaban Instrumen Uji Coba.....	101
Lampiran 6 Pedoman Penskoran Instrumen Uji Cob.....	102
Lampiran 7 Data Hasil Uji Coba.....	105
Lampiran 8 Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba Instrumen.....	106
Lampiran 9 Uji Validitas.....	107
Lampiran 10 Uji Reliabilitas.....	111
Lampiran 11 Soal Pretest dan Posttest.....	112
Lampiran 12 Pedoman Penskoran Teknik Analisis Data.....	115
Lampiran 13 Hasil Pekerjaan Siswa <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> .....	117
Lampiran 14 Daftar Sampel.....	129
Lampiran 15 Hasil Pencapaian Nilai Pre Test .....	131
Lampiran 16 Hasil Pencapaian Nilai Post Test.....	133
Lampiran 17 Output SPSS Uji Normalitas Data Akhir .....	135
Lampiran 18 Output SPSS Uji <i>Homogenitas</i> .....	137
Lampiran 19 Hasil Output Uji <i>Paired Sample T Test</i> .....	139
Lampiran 20 Hasil Output Uji <i>Independet T Test</i> .....	141



# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan ialah wadah proses perubahan setiap individu, tempat menimba dan menambah pengetahuan dari yang awalnya belum memahami menjadi memahami. Sedangkan menurut (Rahman et al., 2022) pendidikan dijelaskan sebagai usaha secara sadar yang tersusun untuk mewujudkan proses belajarnya aktif serta interaktif agar siswa dapat meningkatkan potensi dirinya menjadi individu yang memiliki kekuatan spiritual, kepribadian, dan juga kecerdasan, pengendalian emosi, serta keterampilan yang penting diperlukan bagi dirinya dan masyarakat. Dapat kita ketahui melalui pendidikan yang diterapkan pada proses belajar-mengajar tersebut akan terjadinya perkembangan tingkah laku, keterampilan, dan pengetahuan yang mencakup jangkauan yang sangat luas, baik dalam hubungan interaksi sosial maupun pada masing-masing individu tersebut.

Pendidikan merupakan tombak jalan menuju perubahan pada setiap manusia untuk membentuk karakter, menambah pengetahuan, dan juga bisa mengasah keterampilan, yang bertujuan untuk menjadi individu yang berkompeten serta mampu menyikapi perubahan pada era zaman sekarang. Pendidikan memiliki peran penting, dengan adanya pendidikan dapat menuntun kita menyelesaikan dan menyikapi dengan baik permasalahan yang terjadi saat ini.

Penting bagi kita menjadi pemuda yang berilmu dan berkarakter demi kebaikan dan kedamaian bagi siapapun yang ada di sekitar kita. Dijelaskan juga Alpean (2019) bahwasanya peran pendidikan memiliki dampak yang cukup besar dalam menyiapkan dan memajukan Sumber Daya Manusia untuk masa depan yang berani bersaing dengan sehat dan mempunyai jiwa kebersamaan sesama manusia yang kuat. Manfaat dari pendidikan tidak hanya untuk diri sendiri melainkan juga untuk makhluk hidup lainnya, dengan harapan mampu menjadi individu yang memiliki sikap budi pekerti baik dan ilmu yang luas. Salah satu usaha yang dapat dilaksanakan yaitu dengan terus belajar dan menimba ilmu dengan maksimal, hal itu sejalan dengan pendidikan nasional yang disinggung oleh Sahroni (2017) pendidikan nasional memiliki tujuan untuk membentuk karakter siswa agar menjadi individu yang berakhlak dan beriman, tangguh, percaya diri, mencerminkan sikap mandiri, dan mampu menjadi individu yang bertanggung jawab.

Melalui inovasi belajar mampu memberi ruang evaluasi dan juga dapat meningkatkan perkembangan pendidikan saat ini, inovasi pembelajaran dapat mengupgrude sistem pendidikan dengan tujuan memperbaiki dan mengembangkan sistem pembelajaran agar semakin baik sesuai era globalisasi saat ini. Dalam kaitannya sebuah inovasi dengan komponen pendidikan yang sama namun dapat menciptakan dan memanfaatkan sesuatu yang berbeda dengan indikator pencapaiannya serta memaksimalkan pembelajaran di setiap proses belajar, mengingat

perkembangan teknologi dan pola pikir era zaman sekarang yang lebih maju. Perubahan kurikulum merupakan bentuk implikasi adanya inovasi pembelajaran hal ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan mengikuti alur perkembangan zaman sekarang, hal tersebut bertujuan untuk menciptakan kemajuan dan memaksimalkan proses pembelajaran. Tentunya juga mampu memunculkan pandangan-pandangan setiap individu terhadap kemajuan teknologi yang berpengaruh pada bidang pendidikan.

Dengan penjelasan tersebut penting bagi kita memerhatikan perubahan konsep proses pembelajaran pada abad ini untuk mendorong siswa mempelajari tidak hanya pengetahuan saja tetapi juga mengidentifikasi sumber untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan yang didasari dengan pendidikan karakter siswa. Menciptakan sebuah pembelajaran yang maksimal adalah upaya yang terus dilakukan oleh para pendidik, karena dengan demikian mampu menyongsong dan membentuk generasi yang berkualitas dengan karakter yang baik. Salah satu upaya pendidik dalam memaksimalkan pembelajaran yaitu dengan menerapkan metode, strategi, model, dan teknik pembelajaran pada proses belajar-mengajar, seorang pendidik tidak hanya menguasai materi ajar saja namun pendidik juga dituntut mampu menyampaikan pembelajaran dengan cara yang tepat.

model pembelajaran mampu membantu guru dalam memilih strategi, metode, ataupun teknik pembelajaran. Sepakat dengan (Widodo & Wahyudin, 2018) media pembelajaran dapat dikatakan sebuah alat yang

bisa digunakan sebagai pendidik untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa.

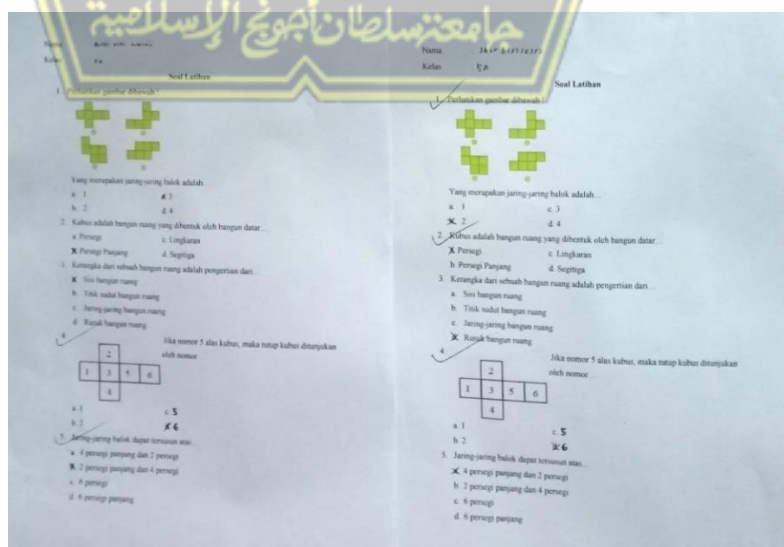
Disampaikan juga oleh (Mirdad, 2020) model pembelajaran dapat didefinisikan kerangka atau pola yang bisa dipakai untuk menentukan dan menggunakan kurikulum, menyiapkan bahan-bahan pembelajaran, dan mengarahkan pembelajaran di kelas dan lain sebagainya. Dengan demikian melalui media pembelajaran mampu memudahkan bapak ibu guru dalam menjelaskan dan juga menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih baik. Pada koseptualnya pembelajaran bukanlah sekedar sesuatu yang bisa menyampaikan dan memberi pesan terhadap siswa agar terjalinnya interaksi guru dengan siswa-siswanya, melainkan juga mampu mengasah guru pada keterampilan cara menyampaikan bahan ajar serta mengatur kondisi yang efesien dan efisien.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di SD Islam Al-Fattah, ditemukannya sebuah problematika yang terjadi. Diantaranya yaitu problematika yang terjadi pada siswa dan guru. Disampaikan pada waktu itu oleh guru kelas 5A secara garis besar pembelajaran terjadi dengan baik, tetapi ada beberapa yang perlu dievaluasi dan difokuskan untuk memperbaikinya.

Melalui wawancara dan observasi yang sudah dilaksanakan di SD Islam Al-Fattah ditemukannya beberapa kendala dan problematika yang dialami guru dan siswa antara lain yaitu

1) Hasil belajar siswa kelas 5 yang memiliki nilai matematika yang relatif rendah, dan rendahnya tingkat pemahaman siswa termasuknya pada materi jaring-jaring bangun ruang. 2) Sebagian besar guru masih menerapkan model pembelajaran konvensional, guru hanya membacakan materi dan siswa sebagai pendengar, penerima materi tersebut, sehingga pembelajaran terkesan sangat membosankan mengingat pada mata pelajaran matematika pentingnya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna agar memaksimalkan proses pembelajaran di kelas.

Menurut penjelasan wali kelas, siswa saat mengerjakan dan menyelesaikan materi jaring-jaring bangun ruang masih merasa kesulitan. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil pekerjaan siswa kelas V SD Islam Al-Fattah dalam mengerjakan soal pilihan ganda materi pada jaring-jaring bangun ruang yaitu siswa hanya mampu menyelesaikan 2-3 jawaban benar dari 5 soal yang diberikan.



Gambar 1. 1 Hasil Pekerjaan Siswa

Sesuai hasil jawaban siswa dalam menyelesaikan soal dengan materi jaring-jaring bangun ruang, siswa belum mampu menyelesaikan dengan baik dan benar, dari 5 soal pilihan ganda siswa hanya dapat mengerjakan 2 dan 3 jawaban yang tepat. Siswa masih merasa kesulitan dan belum menguasai terkait soal jaring-jaring balok dan kubus. Sesuai hasil pekerjaan siswa diatas dan wawancara dengan wali kelas mampu menunjukkan bahwasanya kemampuan menyelesaikan soal pada materi jaring-jaring bangun ruang siswa kelas V SD Islam Al-Fattah masih rendah.

Dari beberapa kasus yang ditemui di SD Islam Al-Fattah terkhusus pada mata pelajaran matematika siswa mudah memahami penjelasan dari guru namun saat diberi soal latihan yang berbeda dengan cara yang sama sesuai yang dijelaskan oleh guru siswa merasa bingung hanya karena beda angka. Terkadang siswa juga merasa bosan ataupun mudah menyerah apabila menemui soal yang dianggapnya sulit, oleh sebab itu banyaknya siswa yang beranggapan pelajaran matematika adalah pelajaran yang menantang. Sependapat dengan (Lado et al., 2016) bahwasanya pelajaran matematika banyak yang menganggap sebuah pelajaran yang sulit dan tidak menyenangkan bagi siswa. karena dalam penyelesaian materi ataupun soal latihannya melibatkan banyak rumus. Dari kesulitan siswa dalam menghadapi pelajaran matematika berdampak pada hasil belajar siswa yaitu banyak siswa yang memperoleh nilai rendah atau dibawah KKM. Menurut (Darkasyi et al., 2014) rendahnya hasil belajar matematika tidak hanya disebabkan karena pelajaran matematika yang sulit, namun juga bisa

disebabkan oleh beberapa faktor yaitu dikarenakan siswa itu sendiri, guru, pendekatan pembelajaran, maupun lingkungan belajar yang belum saling mengenal.

Berdasarkan penjelasan diatas guru dituntut untuk kreatif dan inovatif, yang dapat diterapkan melalui strategi pengajaran yang tepat dengan menggunakan model, metode, media dan teknik pembelajaran. Oleh sebab itu, dibutuhkannya model dan media pembelajaran yang tepat disesuaikan dengan kondisi permasalahan yang terjadi, oleh sebab itu siswa lebih aktif serta semangat pada proses pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran *Scramble* merupakan salah satu solusi tepat yang dapat diterapkan sesuai permasalahan yang terjadi pada kelas 5 SD Islam Al-Fattah. Model pembelajaran *Scramble* termasuk model pembelajaran kooperatif dimana dalam pelaksanaannya dilakukan secara kelompok. Dikemukakan oleh (Yasin et al., 2020) melalui model pembelajaran *scramble* mampu memberi pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa, kemampuan berpikir tinggi, dan kemampuan pemecahan masalah matematis. Hal tersebut juga disampaikan oleh Handini (2020) dengan menerapkan model pembelajaran *scramble* memungkinkan siswa belajar sambil bermain, siswa dapat melakukan dua hal sekaligus yaitu berkreasi dibarengi dengan belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuat siswa menjadi bosan dalam proses pembelajaran sehingga siswa pun akan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Selain menerapkan model pembelajaran *Scramble*, media pembelajaran benda konkret juga solusi yang dapat diterapkan untuk menunjang tingkat pemahaman siswa pada pembelajaran. Siswa Sekolah Dasar pada umumnya akan mudah memahami dan menangkap materi pembelajaran, apabila dihadapkan dengan sesuatu pada bentuk yang nyata dan langsung. Sejalan dengan hasil penelitian (Hadiyati & Wijayanti, 2017) menunjukkan bahwa penggunaan media benda konkret efektif pada proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh sebab itu dibutuhkan model pembelajaran dan media benda konkret dalam proses pembelajaran. Di satu sisi lain siswa membutuhkan konsentrasi tinggi terlebih pada pelajaran matematika yang sering dianggap sulit dan menguras konsentrasi.

Dari uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran *Scramble* Menggunakan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang di SD Islam Al-Fattah”. Peneliti berharap dengan diterapkannya model pembelajaran *Scramble* menggunakan media benda konkret ini siswa dapat berperan secara langsung dalam pembelajaran dan mampu menciptakan proses pembelajaran yang interaktif serta bermakna.



## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dijelaskan di atas, dapat dijabarkan beberapa identifikasi masalah yang dihadapi sebagai berikut :

1. Siswa beranggapan pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit.
2. Siswa tidak fokus dan menurunnya konsentrasi saat pembelajaran matematika.
3. Rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal latihan tentang bangun ruang.
4. Pembelajaran di kelas masih menggunakan model pembelajaran ceramah.

## C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah yang dikemukakan maka, ruang lingkup penelitian perlu dibatasi. Dengan demikian yang menjadi fokus permasalahan pada penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini menerapkan model pembelajaran *scramble* menggunakan media benda konkret.
2. Penelitian ini difokuskan pada pelajaran matematika dengan materi jaring-jaring bangun ruang.
3. Populasi seluruh siswa kelas V SD Islam Al-Fattah sebanyak 50 siswa
4. Pengetahuan kognitif siswa yang menjadi fokus pada penelitian ini.

#### **D. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan di atas maka, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan model pembelajaran *scramble* menggunakan media benda konkret efektif terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi jaring-jaring bangun ruang siswa SD Islam Al-Fattah?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dijelaskan maka, dapat diuraikan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran *scramble* menggunakan media benda konkret efektif terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi jaring-jaring bangun ruang siswa SD Islam Al-Fattah.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini harapannya mampu memberi manfaat bagi berbagai pihak. Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini antara lain :

##### **1. Manfaat Teoritis**

Dilakukannya penelitian ini, diharapkan mampu meningkatkan sumber literatur tentang model pembelajaran yang dapat diaplikasikan pada Sekolah Dasar dan membuktikan secara nyata bahwa model pembelajaran *scramble* dapat memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini harapannya dapat membantu dan mempermudah siswa dalam membantu memahami materi terutama pada materi jaring-jaring bangun ruang matematika, dengan demikian siswa dapat menyelesaikan pelajaran matematika yang dianggap sulit dan dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

### b. Bagi Guru

Dapat memberi inspirasi dan inovasi guru tentang model pembelajaran yang dapat diterapkan pada pelajaran matematika terkhusus pada materi jaring-jaring bangun datar, selain itu mampu meningkatkan dan mengembangkan potensi dalam menjalankan tugasnya secara professional.

### c. Bagi Sekolah

Dapat membantu memberikan masukan dan partisipasi dalam meningkatkan kualitas mutu pendidikan serta mampu memotivasi tenaga kependidikan agar selalu berinovasi dalam mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

### d. Bagi Peneliti Lain

Mampu menambah pengetahuan dan literasi bagi pembaca tentang pengaruh model pembelajaran *scramble* menggunakan media benda konkret dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa SD Islam

Al-Fattah dan juga mampu dijadikan sebagai bentuk sarana dalam menerapkan model pembelajaran *scramble* di Sekolah Dasar.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Model Pembelajaran *Scramble*

Dalam menciptakan pembelajaran yang maksimal dan bermakna tentu terdapat peran guru yang sangat besar, dalam kaitannya guru tidak hanya mengajar ataupun mentransfer ilmu melainkan guru dituntut mampu mengembangkan potensi dan menguasai materi ajar dengan baik, selain itu pengondisian kelas agar selalu kondusif dan stabil juga merupakan bagian terpenting dari peranan guru. Belum lagi ditambah dengan berbagai permasalahan yang kerap terjadi di Sekolah Dasar seperti halnya siswa yang sulit memahami materi, kelas yang tidak aktif dan tidak kondusif, dan minat belajar siswa yang menurun. Kompetensi pedagogik guru sangat diperlukan agar guru mampu memilih serta mengaplikasikan metode atau model pembelajaran yang sesuai. Menurut Ismail (2015) yang dimaksud pedagogik guru yaitu seperangkat pengetahuan, kesanggupan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang perlu dimiliki serta dikuasai guru dalam mengajar. Meningkatkan keaktifan dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran diperlukannya model pembelajaran yang tepat agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan bermakna.

Model pembelajaran sebuah langkah-langkah yang digunakan guru dalam menyampaikan materi di kelas. Sependapat Joyce & Weil model

pembelajaran merupakan susunan rencana ataupun pola yang mampu digunakan untuk menciptakan kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), menganalisis bahan-bahan pembelajaran, serta mampu membimbing dan mengkonduasikan pembelajaran di kelas atau yang lain. Sejalan dengan Khoerunnisa & Aqwal (2020) model pembelajaran dapat digunakan guru untuk mengkreasikan lingkungan belajar dan mengkhususkan proses pembelajaran agar mampu menumbuhkan minat dan keaktifan siswa. Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran dapat dideskripsikan sebuah prosedur yang tersusun dalam sebuah kerangka dan diterapkan selama pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Menciptakann sebuah pembelajaran yang efektif dan bermakna bukanlah suatu hal yang mudah, oleh sebab itu dibutuhkannya model pembelajaran untuk menunjang dan memaksimalkan upaya guru dalam mendidik dan mengajar siswa dalam proses pembelajaran. Langkah awal pendidik memang cukup berat, mengingat berbagai tuntutan yang perlu dilaksanakan dan mengemban tanggung jawab yang besar. Sesuai konsep pembelajaran yang telah dipaparkan, siswa tetap ikut andil berperan dan tidak pasif selama proses pembelajaran, dibutuhkannya sebuah kegiatan interaktif antara siswa dan guru agar terwujudnya tujuan pembelajaran. Upaya yang dapat dilakukan untuk menciptakan pembelajaran aktif dan interaktif yaitu dengan menerapkan pembelajaran secara kooperatif. Dijelaskan oleh (Hasanah, 2021) tipe

pembelajaran kooperatif merupakan sebuah proses pembelajaran yang menekankan kepada kerja sama tim dalam kelompok, dengan tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik namun juga adanya unsur kerja sama dan kekompakan untuk penguasaan materi yang telah disampaikan. Pembelajaran kooperatif inilah yang akan memberi pengaruh dan kesempatan siswa untuk saling belajar antara siswa satu dengan yang lainnya pada tugas yang terstruktur. Melalui pembelajaran kooperatif pula, seorang siswa mampu menjadi sumber belajar bagi temannya yang lain. Sependapat dengan Afandi, Chamalah, & Wardani (2013 : 53) bahwasanya pembelajaran kooperatif tidak hanya berperan untuk membantu siswa dalam memahami konsep yang sulit, melainkan juga sangat berpengaruh untuk menciptakan dan menumbuhkan kemampuan berfikir kritis, kerja sama dan tolong-menolong.

Tipe pembelajaran kooperatif salah satunya yaitu model pembelajaran *scrambel* menurut (Sudarmi & Burhanuddin, 2017) pembelajaran kooperatif tipe scramble adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa yang dibagi menjadi beberapa kelompok untuk bekerja sama menjawab pertanyaan yang telah diberikan oleh guru dengan cara menyesuaikan atau mencocokkan antara soal dan jawaban yang sesuai. Pada dasarnya model pembelajaran *scrambel* merupakan model yang menuntun siswa untuk menemukan jawaban yang tepat dengan cara memasangkan antara soal dan jawaban. Menurut Sudarmi

& Burhanuddin (2017) Langkah-langkah model pembelajaran *scramble*

ada beberapa tahap yaitu meliputi :

- menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberi motivasi siswa



Gambar 2. 1 Langkah Pertama Model Pembelajaran Scramble

- menyiapkan informasi, membagi siswa menjadi beberapa kelompok







Gambar 2. 2 Langkah Kedua Model Pembelajaran *Scramble*

-membagikan kartu soal dan kartu jawaban pada setiap kelompok, siswa



Gambar 2. 3 Langkah Ketiga Model Pembelajaran *Scramble*

-mengerajakan kartu soal dengan teman sekelompoknya





Gambar 2. 4 Langkah Pertama Model Pembelajaran *Scramble*

- melakukan evaluasi

Pada setiap model pembelajaran akan didapati kelebihan dan kekurangan, termasuk halnya pada model pembelajaran *scrambel*. model pembelajaran *scramble* memiliki kelebihan yaitu siswa akan cenderung aktif dan cekatan, dapat membantu siswa untuk menyelesaikan konsep-konsep yang dianggap sulit, dan mampu meningkatkan interaksi sosial siswa. Sedangkan kelemahan model pembelajaran ini yaitu berkurangnya berpikir kritis siswa dan terdapat peluang siswa menyontek jawaban temannya.

Pemaparan diatas menjelaskan bahwasanya setiap model pembelajaran terutama pada model pembelajaran *scramble* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaannya. Dalam hal ini untuk mengantisipasi kekurangan tersebut guru dapat melakukan beberapa hal saat model pembelajaran tersebut diterapkan, salah satunya yaitu guru melakukan pengamatan lebih insten dan menasehati siswa agar tidak terjadi kecurangan saat mengerjakan kartu soal yang telah

dibagikan. Dengan demikian model pembelajaran *scramble* dapat diterapkan secara maksimal pada proses pembelajaran berlangsung, mengingat model pembelajaran *scramble* dapat didefinisikan sebagai pembelajaran yang dilakukan secara kelompok dengan permainan yang menggunakan kartu soal dan kartu jawaban secara acak untuk disusun sesuai pasangan kartu tersebut. Melalui model pembelajaran *scramble* ini akan membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

## 2. Media Pembelajaran Benda Konkret

Proses pembelajaran adalah kegiatan antar siswa dengan guru untuk mencapai tujuan bersama. Pada pembelajaran kooperatif ini guru berperan sebagai fasilitator yang hanya membantu siswa saat proses pembelajaran. Guru bukan hanya memberi materi pengetahuan saja melainkan guru juga harus mampu menanamkan pikiran pada siswa. Sejalan dengan uraian tersebut siswa memiliki kesempatan untuk berfikir secara mandiri dan menemukan ide-ide secara individu.

Media pembelajaran adalah perantara yang dapat membantu untuk menyampaikan informasi yang disampaikan guru kepada murid dalam proses belajar. Sependapat dengan (Mangdalena et al., 2021) media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang memudahkan siswa dalam belajar disebabkan dengan media pembelajaran mampu menjadikan hal yang abstrak menjadi nyata. Media pembelajaran juga dapat didefinisikan segala sesuatu baik segi fisik ataupun teknis pada

proses pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mempermudah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga terwujudnya pencapaian tujuan pembelajaran sesuai yang dirumuskan. Penggunaan media pembelajaran pada pelajaran matematika sangat penting untuk menunjang pemahaman siswa, media pembelajaran tersebut dapat diperoleh dari barang-barang bekas dan benda di sekitar kita.

Dapat dipahami media konkret merupakan segala hal yang berbentuk nyata dan langsung yang berfungsi sebagai alat mempermudah guru dalam menyalurkan materi terhadap siswa. Melalui media benda konkret mampu merangsang perhatian, pikiran, dan konsentrasi siswa yang dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dikarenakan pembelajaran terasa menarik dan menyenangkan.

Media pembelajaran benda konkret salah satu media yang tepat digunakan untuk mata pelajaran matematika. Melalui media benda konkret siswa dapat melihat secara nyata mengenai materi yang diterangkan guru, jadi siswa dapat menyimpulkan serta memahami sesuai pengalamannya masing-masing melalui apa yang siswa lihat secara langsung. Selanjutnya dipaparkan oleh (Yuliana & Budianti, 2015) ada beberapa keunggulan dan kelemahan menggunakan media benda konkret pada pembelajaran, untuk keunggulannya yaitu tingkat obyektifitas yang luas, mempermudah interaksi siswa melalui seluruh panca indra, fleksibel dan dapat digunakan untuk pembelajaran lain waktu, dan dapat dikreasikan sesuai dengan kebutuhan, situasi, dan

kondisi. Sedangkan untuk kelemahan media benda konkret ini yaitu cukup merepotkan guru dikarenakan harus mempersiapkan media konkret sebelum pembelajaran, adakalanya terdapat beberapa materi yang sulit dimanipulasi, terkadang ada media konkret yang menarik perhatian siswa sehingga menguras waktu yang banyak bukan untuk tujuan yang kaitannya dengan materi, dan berkaitan dengan poin ke-3, dapat menimbulkan kegaduhan siswa.

Berdasarkan uraian diatas, dapat diketahui bahwasanya media benda konkret sangat berperan dalam memaksimalkan proses pembelajaran dan juga mampu menunjang pemahaman, interaksi, dan semangat belajar siswa. Uraian diatas juga menjelaskan mengenai kelebihan dan kekurangan media benda konkret saat proses pembelajaran, terlepas dari semua itu kembali lagi bagaimana guru bisa menyesuaikan dan mengatasi permasalahan yang terjadi.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan media benda konkret dalam proses pembelajaran. Penggunaan media konkret saat proses pembelajaran nyatanya lebih baik daripada tidak sama sekali. Mengingat pada Sekolah Dasar, siswa akan mudah menangkap dan memahami apabila dihadapi dengan permasalahan dan materi secara langsung, tidak hanya berangan mengenai materinya namun siswa dapat melihat secara nyata isi dan informasi dari materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga siswa akan mudah menangkap materi dan memiliki pengalaman belajar yang berkesan.

### 3. Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah salah satu komponen yang tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan belajar-mengajar. Melalui belajar terdapat proses peningkatan kemampuan dan pemahaman yang sering disebut sebagai hasil belajar. Sehubungan dengan hasil belajar ini terdapat beberapa ahli yang mengemukakan pendapatnya mengenai hasil belajar.

Menurut sudjana dalam Firmansyah (2013) hasil belajar didefinisikan sebagai kemampuan-kemampuan yang sudah dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses belajar. Selanjutnya dikemukakan oleh (Sofyatiningrum, 2020) bahwasanya hasil belajar merupakan salah satu tolak ukur guru untuk menilai dan melihat pencapaian seberapa jauh siswa dalam memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan. Dengan demikian hasil belajar dapat dipandang dari dua sudut pandang yaitu dari siswa dan guru. Hasil belajar dari siswa merupakan perubahan dan perkembangan tingkah laku setelah mendapatkan perlakuan dan pengajaran dari guru. Sedangkan disisi lain hasil belajar dari sudut pandang guru adalah terselesainya tujuan pembelajaran dan dapat digunakan sebagai pedoman guru dalam menilai pencapaian proses belajar siswa.

Ranah lingkup hasil belajar merupakan perubahan perilaku dalam proses pendidikan, pada penelitian ini hanya meneliti hasil belajar kognitif siswa. Aspek kognitif berkaitan erat dengan pengetahuan

dimana aspek ini lebih mengacu pada kemampuan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Ranah kognitif ini berkaitan tentang pengetahuan dan keterampilan berpikir, menurut bloom dalam Win et al., (2012) pada ranah kognitif dibagi menjadi 6 tingkatan level yaitu sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Tingkatan ranah kognitif

No	Kategori	Penjelasan
1.	<i>Knowledge</i> (pengetahuan)	Kemampuan menyampaikan atau menjelaskan Kembali.
2.	<i>Comprehension</i> (pemahaman)	Kemampuan dalam memahami permasalahan, menginterpretasikan, dan menyampaikan kembali menggunakan kata-kata sendiri.
3.	<i>Application</i> (penerapan)	Kemampuan menggunakan menerapkan konsep atau ide pada situasi kondisi yang baru.
4.	<i>Analysis</i> (penguraian atau penjabaran)	Kemampuan mengklasifikasikan konsep atau ide kedalam beberapa

		beberapa komponen yang lebih luas.
5.	<i>Synthesis</i> (Pemaduan)	Kemampuan merangkai dan menyusun kembali dalam sebuah pemahaman yang terstruktur.
6.	<i>Evaluation</i> (Penilaian)	Kemampuan menilai kembali dan mengevaluasi berdasarkan kriteria tertentu

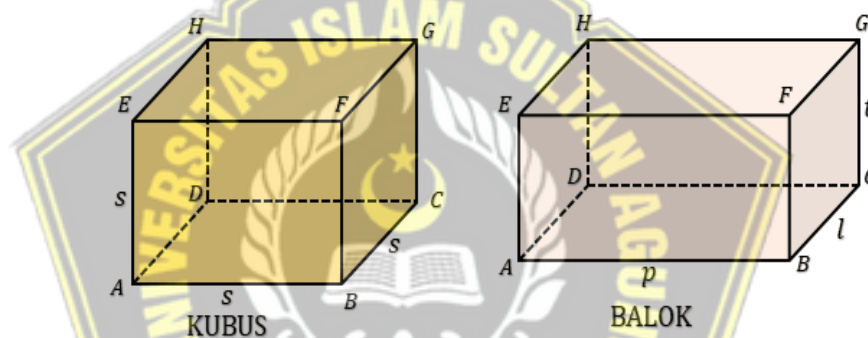
Hasil belajar pada hakikatnya merupakan sebuah perubahan yang terjadi pada setiap individu yang memenuhi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tidak berpatok perubahan mengenai nilai saja, melainkan berbagai aspek yang terdapat pada diri siswa, baik meliputi penalaran, kedisiplinan, tingkat emosi, dan keterampilan yang memiliki pengaruh positif. Sebuah proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila terdapat perubahan yang terlihat setelah mengikuti proses belajar mengajar, dengan demikian hasil belajar siswa dapat dilihat melalui kemampuan dan perkembangannya serta tingkat keberhasilan proses belajar

#### 4. Jaring-Jaring Bangun Ruang

Materi jaring-jaring bangun ruang adalah materi matematika yang terdapat pada kelas 5 semester 2. Pada penelitian ini untuk materinya saya mengambil materi jaring-jaring kubus dan balok. Kubus adalah

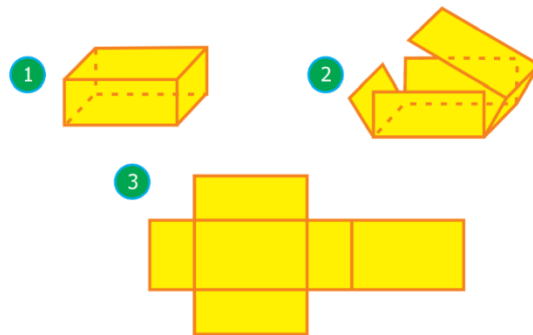


bangun ruang yang memiliki 6 sisi yang sama Panjang dan setiap sisinya berbentuk persegi. Sedangkan balok adalah bangun ruang tiga dimensi dengan susunan persegi Panjang dan persegi yang tidak sama panjang dengan masing-masing persegi memiliki 2 bagian, dan tersusun atas 12 rusuk 8 titik. Sisi-sisi pada balok berupa bidang yang berbentuk persegi panjang atau sebagian berupa persegi. Sisi persegi panjang di atas antara lain adalah sisi ABFE (Purnomosidi, Wiyanto, Safiroh, 2015).



Gambar 2. 5 Balok dan Kubus

Adapun yang dimaksud dengan jaring-jaring yaitu pembelahan bangun ruang terhadap setiap sisinya dan apabila digabung akan membentuk bangun ruang tersebut. Selaras dengan sugijono dalam (Fadhilaturrehmi, 2018) apabila suatu bangun ruang yaitu balok dan kubus diiris pada beberapa rusuknya, kemudian direbahkan sehingga membentuk bangun datar, maka bangun datar tersebut dinamakan jaring- jaring balok atau jaring-jaring kubus. Berikut adalah cara menentukan jaring-jaring balok dan kubus :

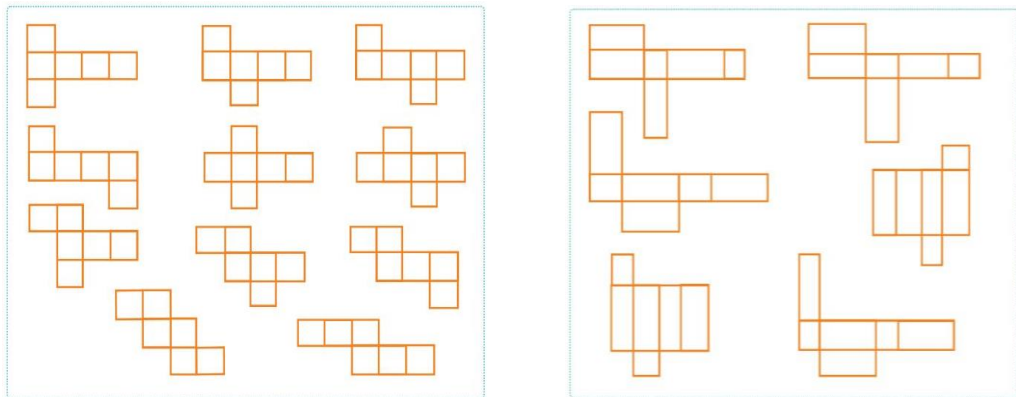


Gambar 2. 6 Jaring-jaring balok



Gambar 2. 7 Jaring-jaring kubus

Pada gambar diatas merupakan salah satu contoh gambar jaring-jaring balok dan kubus. Untuk lebih jelasnya dibawah ini ada berbagai contoh jaring-jaring balok dan kubus.



Gambar 2. 8 Jaring-jaring balok dan kubus

Pada lingkungan di sekitar kita tidak sedikit kita menemui bentuk-bentuk kubus dan balok. Salah satu contohnya yaitu kotak pensil, lemari, aquarium, kotak sepatu, dan masih banyak lagi. Dengan mengetahui bentuk konkretnya, harapannya siswa dapat mempermudah dalam memahami jaring-jaring bangun ruang balok dan kubus tersebut.

### B. Penelitian yang Relevan

Dalam melakukan sebuah penelitian, diperlukannya landasan penelitian yang sesuai atau relevan, yang dimaksud penelitian yang relevan disini yaitu penelitian yang telah dibuat seseorang pada sebelumnya dan dianggap sudah relevan dengan penelitian yang kita kaji saat ini. Berikut adalah paparan beberapa penelitian yang relevan.

Penelitian yang telah dilakukan Sinaga et al., (2020) tentang Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Kooperatif Tipe Scrambel Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV yang menyatakan hubungan yang kuat mengenai model pembelajaran scrambel

terhadap hasil belajar. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya hasil pre test sebesar 60,1 dan post test sebesar 80,0. Kemudian didukung dengan hasil pengujian koefisien korelasi dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,627 yang artinya  $r_{hitung}$  (0,627)  $r_{tabel}$  (0,361). Dapat juga dilihat dari hasil pengujian hipotesis uji t dimana  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  yaitu  $t_{hitung}$  4,254  $\geq$  1,701 sehingga menyatakan bahwa hipotesis  $H_a$  diterima.

Berdasarkan penelitian Adnyani et al., (2020) menjelaskan bahwasnya terdapat pengaruh model pembelajaran *scramlel* terhadap hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *scramble* yang signifikan dengan menggunakan kartu pertanyaan terhadap motivasi belajar ( $F=62,487$ , dengan  $Sig. < 0,05$ ); 2) terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Scramble* berbantuan kartu pertanyaan terhadap hasil belajar IPA ( $F= 18,344$ , dengan  $Sig. < 0,05$ ); 3) secara simultan terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Scramble* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPA ( $F= 30.964$ , dengan  $Sig. < 0,05$ ). Jadi, dengan adanya model pembelajaran *Scramble* dapat mempengaruhi hasil belajar dan motivasi belajar.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Apriyanti (2019) menunjukkan adanya keefektifan model pembelajaran *scrambel* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terbukti pada analisis akhir dengan uji t di peroleh 16,369. Dari daftar distribusi t dengan  $db = 22-1= 21$  dan tarafnya 5% diperoleh = 1,717 karena kriteria pengujian  $>$  maka diterima. Berdasarkan KKM yang di tentukan yaitu 70, rata-rata hasil belajar siswa yang diberikan

perlakuan dengan menerapkan model scramble yaitu 83,45 telah mencapai KKM. Sehingga dapat dilihat terdapat peningkatan pada penerapan model scramble pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi gaya terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD N 03 Kedalon Kecamatan Batangan Kabupaten Pati.

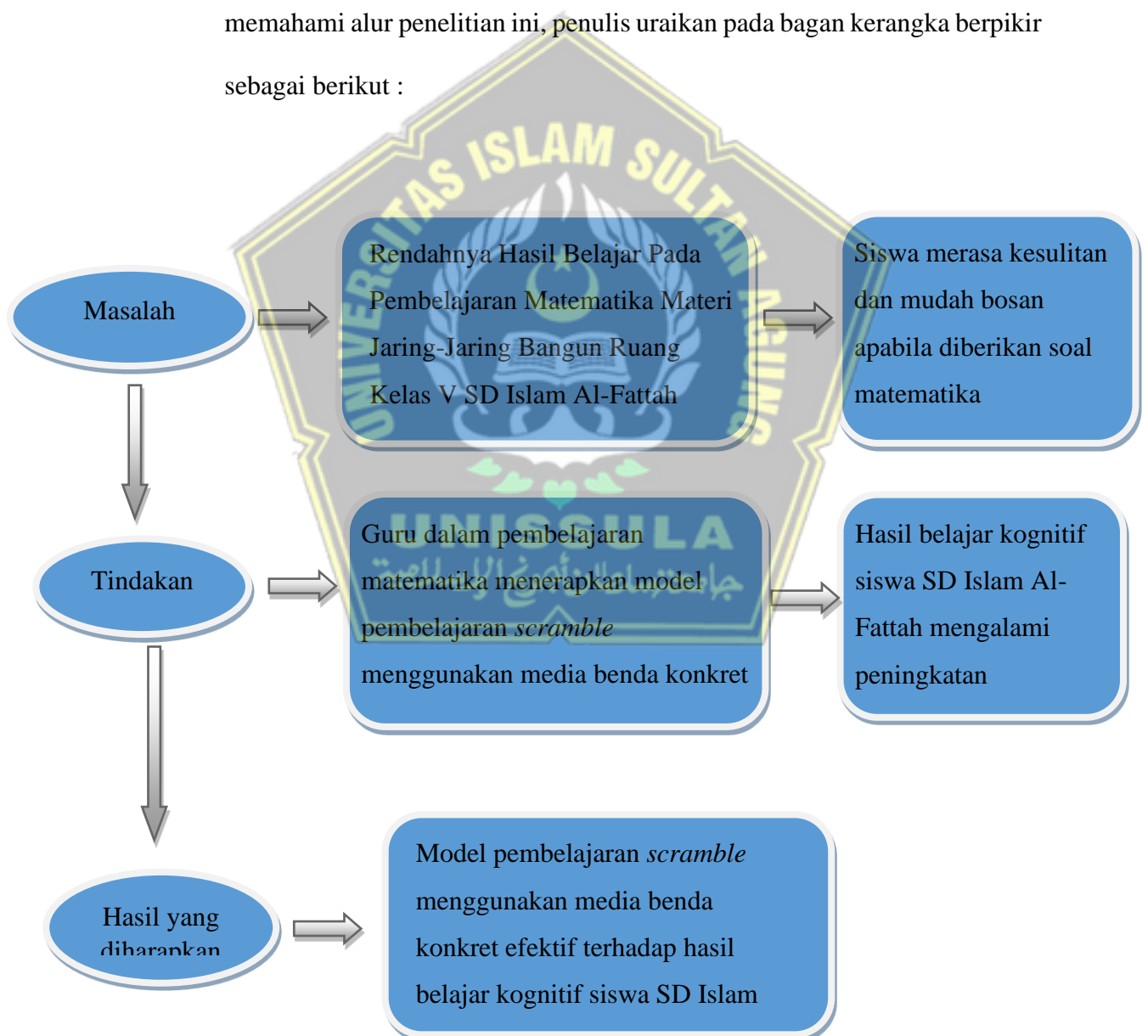
Berdasarkan uraian dari beberapa penelitian diatas dapat diketahui persamaan dan perbedaan pada penelitian terdahulu. Persamaannya yaitu menggunakan media *scramble* dalam pembelajaran dan mengulas terkait peningkatan hasil belajar siswa. Adapun untuk perbedaannya meliputi lokasi sekolah, kelas yang digunakan, waktu pelaksanaan, media pembelajaran, mata pelajaran dan materi ajarnya.

### **C. Kerangka Berpikir**

Pada dasarnya setiap guru memiliki karakteristik dan cara mengajar yang berbeda-beda. Untuk mencapai tujuan pembelajaran dibutuhkan beberapa strategi guru dalam memilih model maupun metode pembelajaran yang dapat disesuaikan dan diterapkan di kelas sesuai permasalahan yang ada. Namun tidak sedikit guru yang pasif dan hanya menerapkan pembelajaran konvensional, terutama di kelas V SD Islam Al-Fattah. Permasalahan yang ditemui siswa mudah merasa bosan dan jenuh saat pembelajaran berlangsung, selain itu menurunnya semangat belajar dan hasil belajar.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan peneliti mencoba untuk mengaplikasikan model pembelajaran *scramble*. Dengan adanya

model pembelajaran ini harapannya mampu memberi pengaruh yang baik dan mampu meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa dibandingkan menggunakan pembelajaran konvensional. Terlebih model pembelajaran *scramble* merupakan model pembelajaran yang dilakukan secara kelompok yang dapat menciptakan interaksi antara siswa satu dengan lainnya sehingga mampu bertukar pikiran dengan teman lainnya. Untuk lebih jelasnya dalam memahami alur penelitian ini, penulis uraikan pada bagan kerangka berpikir sebagai berikut :



Gambar 2. 9 Bagan kerangka berpikir

#### D. Hipotesis

Berlandaskan pada kajian teori dan kerangka berpikir maka hipotesis pada penelitian ini adalah model pembelajaran *scramble* menggunakan media konkret efektif terhadap hasil belajar siswa SD Islam Al-Fattah pada materi jaring-jaring bangun ruang.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Desain Penelitian

Pada penelitian ini desain penelitiannya menggunakan metode penelitian kuantitatif berupa metode eksperimen. Sugiyono (2013 : 107) berpendapat metode penelitian dapat didefinisikan sebuah metode yang dapat digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan.

Dalam penelitian ini, menggunakan metode eksperimen yang digunakan agar dapat mengetahui pengaruh penerapan *metode scramble* menggunakan media konkret pada materi jaring-jaring bangun ruang di kelas V SD Islam Al-Fattah.

Desain penelitian yang digunakan yaitu *Quasi Experimental desain*. Pada desain ini terdapat kelas kontrol dan kelas eksperimen, kelas kontrol sebagai kelas yang tidak mendapatkan perlakuan khusus, sedangkan kelas eksperimen merupakan kelas yang mendapatkan perlakuan khusus. Sugiyono (2013:77) mengemukakan *Quasi Experimental desain* mempunyai kelas kontrol yang mana pada kelas ini tidak semuanya mengontrol variabel-variabel luar yang mampu berpengaruh pada pelaksanaan eksperimen. Berikut adalah table desain sebagai berikut.



Tabel 3. 1 Quasi Experimental desain

<b>Kelompok</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b>Perlakuan</b>	<b><i>Posttest</i></b>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>1</sub>	–	O <sub>2</sub>

Keterangan tabel :

O<sub>1</sub> : Tes awal

X : Perlakuan yang diberikan

O<sub>2</sub> : Tes akhir

Berdasarkan tabel diatas hal pertama yang perlu dilakukan yaitu menentukan dan menetapkan kelas yang akan dijadikan sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dalam pelaksanaannya kelas eksperimen adalah kelas yang memperoleh perlakuan model pembelajaran *scramble* dan kelas kontrol merupakan kelas yang tidak mendapatkan perlakuan model pembelajaran *scramble*.

Sebelum diberikan perlakuan pada kedua kelas diberikan *pre-test*.

Kemudian kelas eskperimen diberikan perlakuan dengan cara menerapkan atau mengaplikasikan model pembelajaran *scramble* dan kelas kontrol adalah kelas yang menerapkan model pembelajaran konvensional. Apabila kedua perlakuan tersebut sudah diberi perlakuan langkah selanjutnya yaitu memberikan *post-test* terhadap kedua kelas tersebut yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## B. Populasi dan Sampel

### a) Populasi

Populasi adalah obyek ataupun subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik khusus yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan selanjutnya ditarik kesimpulan, Sugiyono (2013 : 80). Dapat dikatakan populasi merupakan obyek maupun benda yang ada di lingkungan sekitar kita, bukan perihal orang saja namun keseluruhan yang meliputi obyek tersebut. Pada penelitian ini peneliti mengambil populasi di SD Islam Al-Fattah tepatnya pada kelas V dengan jumlah 42 siswa. Pada kelas V terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelas A sebanyak 21 siswa dan kelas B sebanyak 21 siswa.

Tabel 3. 2 Jumlah Siswa

Kelas Eksperimen	Jumlah Siswa	
	Laki-laki	Perempuan
VA	10	11

Kelas kontrol	Jumlah Siswa	
	Laki-laki	Perempuan
VB	9	12

#### b) Sampel

Pengumpulan sampel pada penelitian ini dilakukan menggunakan teknik *probability sampling* dimana teknik pengambilan sampel dilakukan dengan memberikan sebuah peluang ataupun kesempatan yang sama untuk anggota populasi. Kemudian untuk teknik *probability sampling* ini yang digunakan jenis *Simple Random Sampling*, untuk teknik pengambilan sampelnya diambil dari populasi yang tersedia dengan cara acak tanpa melihat strata dan kemampuan siswa. pada penelitian ini adapun teknik dari *simple random sampling*nya yaitu dengan membuat lotre dengan menuliskan kelas VA dan VB kemudian diundi kelas yang tertunjuk atau yang keluar terlebih dahulu adalah kelas eksperimen dan sisanya sebagai kelas eksperimen. Hasil undian tersebut menunjukan kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol.

#### C. Teknik Pengumpulan Data

Saat melakukan sebuah penelitian dibutuhkan teknik pengumpulan data yang nantinya digunakan peneliti untuk memperoleh data-data tersebut. Teknik yang digunakan peneliti di kelas V SD Islam Al-Fattah yaitu menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes.

Teknik pengumpulan data berupa tes adalah salah satu teknik yang digunakan dalam penelitian. Menurut Afandi (2013:28) tes dapat dikatakan seperangkat lembar soal atau serangkain penugasan (alat pengukur) mengandung tentang pernyataan ataupun pertanyaan yang perlu dikerjakan

pada siswa yang perlu dijawab dengan baik dan tepat oleh sebab itu menghasilkan suatu nilai sesuai dengan tujuannya. Sedangkan pendapat lain juga mengemukakan Sangadji dan Sopiha dalam (Khaatimah & Wibawa, 2017) teknik tes dapat dipakai untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk mengevaluasi, yaitu digunakan sebagai perbandingan kondisi kelas kontrol dan kondisi kelas eksperimen. Jadi dapat kita ketahui tes merupakan serangkaian teknik pengolahan data yang diperlukan untuk menilai dan mengevaluasi data tersebut.

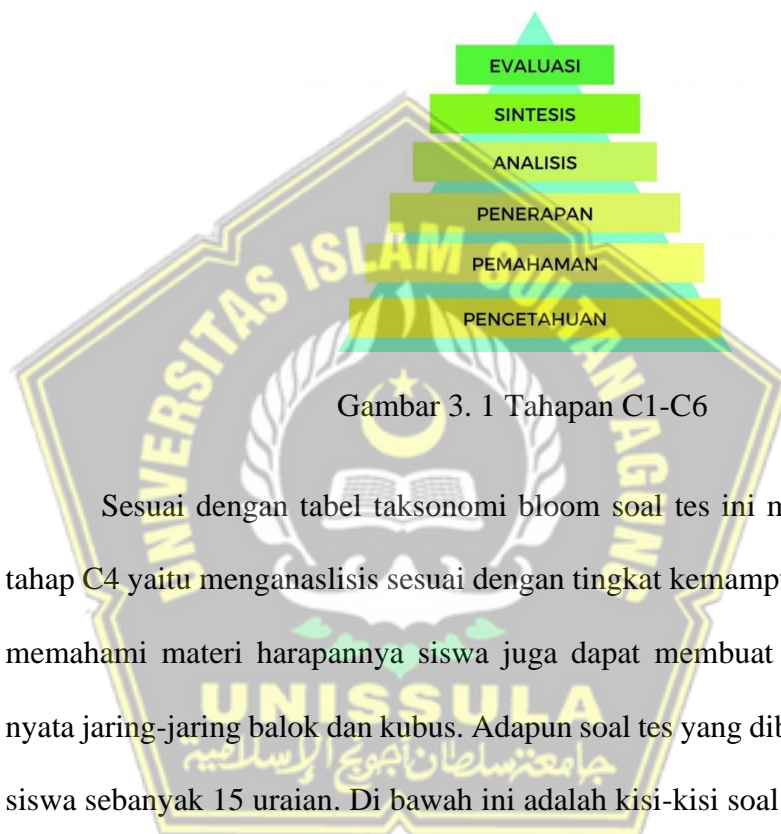
Tes dibagi menjadi beberapa macam, pada penelitian ini peneliti memutuskan menggunakan isian singkat dan menjodohkan. (Afandi, 2013, p. 57) mengemukakan pendapatnya bahwasanya isian singkat adalah soal yang memiliki jawaban dalam bentuk kata, bisa kalimat, ataupun simbol serta jawabannya. Sedangkan menjodohkan ini dalam perlakuannya siswa nanti akan diberikan kartu dengan isinya soal dan kartu jawaban, selanjutnya siswa diperintahkan untuk mencocokkan atau menjodohkan kartu tersebut.

#### **D. Instrument Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan saat penelitian dan berfungsi sebagai alat ukur dan pengumpulan data. Sejalan dengan (Anam, 2017) instrument adalah sebuah alat maupun perangkat yang biasanya digunakan peneliti dalam pengumpulan data hasil penelitian tersebut.

Adapun jenis instrument yang digunakan adalah tes. Dalam hal ini tes berbentuk tes uraian mengenai jaring-jaring kubus dan balok. Agar dapat

mengetahui pengaruh model pembelajaran *scramble* pada materi jaring-jaring bangun ruang terhadap hasil belajar maka peneliti mencoba untuk memberikan soal latihan kepada siswa baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Soal tes ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa pada materi jaring-jaring balok dan kubus.



Gambar 3. 1 Tahapan C1-C6

Sesuai dengan tabel taksonomi bloom soal tes ini mengukur pada tahap C4 yaitu menganalisis sesuai dengan tingkat kemampuannya. Selain memahami materi harapannya siswa juga dapat membuat bentuk secara nyata jaring-jaring balok dan kubus. Adapun soal tes yang diberikan kepada siswa sebanyak 15 uraian. Di bawah ini adalah kisi-kisi soal latihan jaring-jaring kubus dan balok sebagai berikut :

Tabel 3. 3 Kisi-kisi soal

KD	Indikator	Bentuk Soal	No. Soal	Tingkat Kognitif
3.6 Menjelaskan dan menemukan	1. Siswa mampu menentukan sisi yang berhadapan pada bangun ruang balok	Uraian	10 uraian	C4

jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok)	2. Siswa mampu menyebutkan bagian-bagian balok terdiri atas persegi panjang		
	3. Siswa mampu menggambar jaring-jaring kubus		
	4. Siswa mampu menentukan sisi yang berhadapan pada kubus		
	4. Siswa bisa menentukan sisi yang berhadapan pada kubus		
	6. Siswa dapat menentukan sisi yang berpasangan		
	7. Siswa mampu menentukan atap balok		
	8. Siswa mampu menentukan atap kubus		
	9. Siswa mampu menyebutkan sisi manakah yang perlu dihilangkan untuk membentuk kubus		
	10. Siswa mampu mengidentifikasi jaring-jaring balok dengan tepat dan benar		

### E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan untuk mengetahui hipotesis dari penelitian. Jika data sudah terkumpul maka langkah terakhir yang perlu dilakukan yaitu dengan menganalisis data tersebut. Di bawah ini adalah

beberapa tahapan yaitu meliputi uji pra penelitian dan uji prasyarat yang perlu ditempuh dalam menganalisis data sebagai berikut :

### 1. Uji Validitas

Uji validitas adalah salah satu uji yang dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kelayakan sebuah instrument sebelum digunakan dalam penelitian. Menurut Arikunto dalam Sundayana (2015:59-60) tinggi dan rendahnya validitas instrument dapat diketahui melalui data yang terkumpul tidak keluar atau menyimpang dari gambaran variabel yang dimaksud. Di bawah ini merupakan langkah-langkah untuk menguji validitas menggunakan program SPSS sebagai berikut :

1. Copy data instrument yang digunakan.
2. Buka aplikasi SPSS, kemudian paste
3. Selanjutnya ubahlah var00001 s.d. var00010 dengan  $x_1$  s.d.  $x_{10}$
4. Klik *Analyze, Correlate, Bivariate*
5. Masukkan variabel  $y$  dan  $x_1$  pada kotak variabel, lalu tekan Ok
6. Hasil pengolahan data akan diperlihatkan :
  - a). Seandainya  $\text{Sig (2-tailed)} < \alpha$  maka, soal valid
  - b). Seandainya  $\text{Sig (2-tailed)} > \alpha$  maka, soal tidak valid

### 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah uji yang memiliki tujuan agar mengetahui sejauh mana instrument dapat dipercaya (Puspasari & Puspita, 2022). Pendapat lain mengatakan reliabilitas merupakan instrument penelitian

dengan menggunakan alat yang memberikan hasil yang sama atau konsisten Sundayana (2015:69). Jadi dapat dipahami secara Bersama uji reabilitas merupakan uji yang apabila diujikan pada subyek yang berbeda tapi untuk hasilnya pengukurannya tetap sama.

Untuk menganalisis instrument menggunakan uji reabilitas terdapat dua cara yang dapat dilakukan, pertama yaitu teknik no belah dua (*Non Split-Half Technique*) dan teknik belah dua (*Split-Half Technique*). Ketika menguji penelitian bisa menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* ( $\alpha$ ) menggunakan program SPSS sebagai berikut :

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \times \left\{ 1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right\}$$

$r_{11}$  : Reabilitas Instrumen

$k$  : Banyaknya Butir Instrumen

$\sum S_i$  : Jumlah varians item

$S_t$  : Varians Total

### 3. Daya Pembeda dan Tingkat Kesukaran

Salah satu ketentuan dan syarat soal untuk digunakan dalam penelitian adalah tidak terlalu sulit dan mampu digunakan sebagai acuan membedakan antara yang memiliki kemampuan tinggi dan siswa yang berkemampuan rendah. Selanjutnya dipaparkan terkait rumus daya pembeda dan tingkat kesukaran yang dapat dicari menggunakan program SPSS di bawah ini sebagai berikut :



$$DP = \frac{SA-SB}{IA} \quad TK = \frac{SA+SB}{IA+IB}$$

Keterangan

SA : Jumlah skor kelompok atas

SB : Jumlah skor kelompok bawah

IA : Jumlah skor ideal kelompok atas

IB : Jumlah skor ideal kelompok bawah

Berikut ini adalah tahapan uji prasyarat yang perlu dilakukan dalam menganalisis data sebagai berikut.

#### 4. Uji Normalitas

Tahap pertama yang perlu dilakukan yaitu dengan uji normalitas data. Uji normalitas merupakan yang digunakan untuk menilai dan menganalisis data ataupun variabel, apakah data tersebut normal atau tidak. Karena dengan melalui uji normalitas mampu memberi gambaran kepada peneliti untuk langkah selanjutnya dalam memilih uji yang dapat digunakan dalam penelitian. Ketika dalam uji normalitas menunjukkan data yang berdistribusi normal maka, pengujian hipotesis yang akan digunakan adalah statistik parametrik. Di bawah ini adalah hipotesis uji normalitas, sebagai berikut :

Ho : Data berdistribusi tidak normal

Ha : Data berdistribusi normal

Selanjutnya peneliti menggunakan uji *Liliefors*, uji *Liliefors* ini biasanya digunakan pada diskrit dan bukan data yang disajikan dalam

bentuk interval. Langkah-langkah uji *Liliefors* menggunakan program SPSS sebagai berikut :

- a. Menghitung nilai rata-rata dan simpangan bakunya
- b. Menyusun data terkecil ke data terbesar pada tabel
- c. Mengubah nilai  $x$  pada nilai  $z$  dengan rumus :

$$Z = \frac{x - \bar{x}}{s}$$

- d. Menghitung luas  $z$  menggunakan tabel  $z$
- e. Menentukan nilai proporsi dengan menggunakan kurang dari sama dengan data tersebut
- f. Menghitung selisih luas  $z$  dengan nilai proporsi
- g. Menentukan nilai maksimum ( $L_{maks}$ ) dari Langkah f
- h. Menentukan luas tabel Liliefors ( $L_{tabel}$ );  $L_{tabel} = L_{\alpha(N-1)}$
- i. Data disebut normal apabila :  $L_{maks} \leq L_{tabel}$  maka data berdistribusi normal.

Sundayana (2015: 83)

##### 5. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui karakteristik terhadap dua kelompok atau lebih sama atau tidak dengan data sampel yang telah diperoleh memiliki varians yang sama. Sepakat dengan pengujian homogenitas dilakukan sebagai keyakinan terhadap karakteristik data yang berasal dari populasi yang memiliki keragaman yang tidak jauh berbeda. Adapun Langkah-langkah pengujian

homogenitas menggunakan program SPSS dijelaskan Sundayana (2015:144) sebagai berikut :

a. Merumuskan Hipotesis

Ho : Kedua data homogen ( $v_1 = v_2$ )

Ha : Kedua data tidak homogen ( $v_1 \neq v_2$ )

b. Menentukan nilai  $F_{hitung}$

c. Menentukan nilai  $F_{tabel}$

d. Menentukan kriteria uji : jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka Ho diterima (data homogen)

6. Uji Paired Sample t test

Uji *t paired sampel t-test* yang merupakan uji yang dilakukan terhadap satu perlakuan. Tujuannya untuk melihat nilai rata-rata yang digunakan dalam penelitian memenuhi kaidah atau tidak. (Montolalu & Langi, 2018) menjelaskan mengenai uji *paired sampel t test* yaitu atau uji-t berpasangan adalah salah satu metode pengujian hipotesis dimana data yang digunakan tidak bebas (berpasangan). Setelah dilakuakn *uji t paired sampel t-test* maka dapat mengetahui perbedaan nilai rata-rata antara siswa yang dikenai model pembelajaran *scramble* dengan siswa yang tidak dikenai model pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar siswa. Syarat dalam melakukan uji *paired sample t test data* yang berdistribusi harus normal dan menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk dibandingkan nilai rata-

ratanya. Kemudian langkah-langkah menentukan uji *paired sample t test* menggunakan program SPSS sebagai berikut :

a. Merumuskan hipotesis

Ho : Tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Ha : terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

b. Menentukan t hitung dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{D}}{\left(\frac{SD}{\sqrt{N}}\right)}$$

t = nilai t hitung

$\bar{D}$  = Rata-rata pengukuran sampel 1 dan 2

SD = Standar deviasi pengukuran sampel 1 dan 2

N = Jumlah sampel

c. Menentukan nilai  $t_{tabel}$  dengan  $t_{tabel} = t (dk=n-1)$

d. kriteria pengujian hipotesis jika :

$t_{hitung} > t_{tabel}$  maka Ho ditolak

$t_{hitung} < t_{tabel}$  maka Ho diterima

## 7. Uji Independent Sample T-test

Analisis selanjutnya dalam pengujian hipotesis yaitu dengan melakukan uji *independent sample t-test*. Metode yang digunakan dalam uji *independent sample t-test* yaitu dengan membandingkan dua kelompok mean dari dua sampel yang berbeda

(*independent*). Pada dasarnya uji *independent sample t-test* bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan nilai rata-rata antara 2 populasi dengan cara membandingkan nilai rata-rata sampelnya. Berikut dijelaskan oleh (Panggabean, 2018) mengenai langkah-langkah pengujian *independent sample t-test* menggunakan program SPSS sebagai berikut:

a. Merumuskan hipotesis

Ho : Tidak terdapat perbedaan nilai rata-rata

Ha : Terdapat perbedaan nilai rata-rata

b. Menentukan tingkat signifikansi. Tingkat signifikansi = 5% atau 95%

c. Menentukan  $t_{hitung}$  dan menentukan  $t_{tabel}$

d. Kriteria Pengujian

e. Membandingkan  $t_{hitung}$

f. Kesimpulan

#### F. Jadwal Penelitian

Penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 yang dilakukan di SD Islam Al-Fattah Semarang. Sebelum menyusun proposal ini peneliti melakukan persiapan dan meminta izin terlebih dahulu kepada pihak yang bersangkutan di SD Islam Al-Fattah Semarang, untuk lebih jelasnya dan rincinya berikut adalah paparan jadwal penelitian sebagai berikut :



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Data Penelitian

Pada sub bab ini akan dijelaskan mengenai pengolahan data dari awal hingga akhir penelitian yang sudah dilakukan di SD Islam Al-Fattah Semarang. Data yang sudah diperoleh kemudian diolah dengan aplikasi SPSS dan *Microsoft Excel*, . Data yang diperoleh berasal dari nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Data *pretest* merupakan data awal siswa dan data *posttest* yang dimaksud disini adalah sebagai data akhir siswa. Data nilai *pretest* siswa yang telah didapatkan diolah menggunakan uji normalitas dengan tujuan mengetahui distribusi sebaran data. Data awal yang sudah diolah menunjukkan skor rata-rata yang diperoleh dari 21 siswa kelas kontrol adalah 55,7, simpangan baku 22.625, dan varians sebesar 511,98. Sedangkan pada kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 21 memiliki nilai rata-rata sebesar 45,57, simpangan baku sebesar 19.9639, dan varians 398,55.

Data akhir pada penelitian ini diperoleh dari nilai *posttest* siswa dalam menyelesaikan soal dengan materi jaring-jaring bangun ruang. Pengolahan data akhir pada nilai *posttest* diperoleh nilai rata-rata dari 21 siswa kelas kontrol adalah 60,95, simpangan baku 18.85067, dan varians sebesar 355.348. Sedangkan pada kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 21 memiliki nilai rata-rata sebesar 62,29, simpangan baku sebesar 17.31226, dan varians 299.714.

Kemudian, untuk mengetahui jawaban dari hipotesis yang telah dirumuskan pada penelitian ini menggunakan uji t berupa *paired sample t-test* dan *independent sample t-test*. Data yang diolah berasal dari data yang saling berkorelasi (*paired*) yakni nilai pretetst dan posttest siswa dalam menyelesaikan soal jaring-jaring bangun ruang. Berikut ini dijabarkan mengenai penolahan data awal hingga akhir:

#### 1. Data Awal Siswa

Nilai data awal didapatkan sebelum dilakukan treatment kepada siswa. Data awal yang diolah dalam penelitian ini adalah nilai hasil *pretest* hasil pekerjaan siswa dalam menyelesaikan soal jaring-jaring bangun ruang. Data yang di peroleh bertujuan untuk mengetahui normalitas data, bahwasanya data yang berdistribusi merupakan data yang normal. Pada tabel di bawah ini merupakan deskripsi data awal sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Data awal kelas V SD Islam Al-Fattah

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
	<i>Pre Test</i>	<i>Pre Test</i>
N (Banyak Siswa)	21	21
Nilai Maksimum	90	91
Nilai Minimum	20	20
Mean (Rata-Rata)	45,57	55,7
Simpangan Baku	19.9639	22.625
Varians	398,55	511,89



Pengolahan data awal ini dilakukan menggunakan aplikasi SPSS, sesuai dengan tabel diatas dapat diketahui rekapitulasi nilai *pretest* dengan jumlah siswa 21 kelas eksperimen dan kontrol diperoleh nilai rata-rata 45,57 dan 55,7, simpangan baku 19.9639 dan 22.625, kemudian varians sebesar 398,55 dan 511,89. sedangkan nilai minimal sebesar 20, nilai maksimum diperoleh 90 dan 91. Pada hasil pengolahan data awal menggunakan SPSS lebih lengkapnya di lampiran.

## 2. Data Akhir Siswa

Data akhir didapatkan apabila sudah adanya pemberian treatment. Data pada bagian ini merupakan nilai hasil *posttest* siswa dalam menyelesaikan soal dengan materi jaring-jaring bangun ruang. Data yang diperoleh digunakan untuk mengetahui normalitasnya. Dibawah ini merupakan tabel yang menunjukkan deskripsi data akhir sebagai berikut :

Tabel 4. 2 Data Akhir Kelas V SD Islam Al-Fattah

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
	<i>Post Test</i>	<i>Post Test</i>
N (Banyak Siswa)	21	21
Nilai Maksimum	97	91
Nilai Minimum	37	35
Mean (Rata-Rata)	62,29	60,95
Simpangan Baku	17.31226	18.85067
Varians	299.714	355.348

Dalam menyelesaikan dan mengolah data tersebut menggunakan bantuan program SPSS dalam mengolah data. Bertumpu pada tabel diatas hasil nilai *posttest* dari 21 siswa kelas eksperimen dengan memperoleh skor rata-rata sebesar 62,29, simpangan baku 17.31226, varians 299.714, skor minimal yang diperoleh 37 dan skor maksimal yang diperoleh adalah 97. Sedangkan pada kelas kontrol skor rata-rata yaitu sebesar 60,95, simpangan baku sebesar 18.85067, varians sebesar 355.348, dan nilai minimum dan maksimumnya sebesar 35 dan 91. Hasil dari output pengolahan data melalui SPSS selengkapnya terkait data akhir kelas dilihat pada lampiran 34.

## **B. Hasil Analisis Data Penelitian**

Hasil penelitian yang telah didapat dan dijelaskan dengan memperlihatkan bahwa penelitian benar-benar telah dilaksanakan. Tahap selanjutnya, data yang telah didapatkan kemudian dianalisis guna keperluan menjawab dari hipotesis yang telah dirumuskan. Berikut ini adalah penjelasan dari hasil uji analisis instrument tes, data awal dan data akhir dari penelitian ini

### 1. Analisis data awal

Instrumen tes dipakai untuk mengukur kemampuan dalam mengerjakan dan menyelesaikan soal latihan dengan materi jaring-jaring bangun ruang. Sebelum diujikan langsung kepada siswa soal diuji coba validitas, reabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukarannya. Hal tersebut dilakukan untuk menganalisis data agar memperoleh kualitas yang layak agar nantinya data penelitian yang diperoleh mampu menghasilkan hasil

penelitian yang layak dan dapat dipertanggung jawabkan. Dibawah ini adalah paparan lebih jelasnya.

a) Uji Validitas

Validitas sesuatu yang berkaitan dengan ketepatan dan kesesuaian suatu alat ukur. Sebuah butir soal dikatakan tidak valid maka soal tersebut tidak layak untuk digunakan pada tahap selanjutnya. Pada uji validitas ini dalam menganalisis dan mengolahnya menggunakan bantuan SPSS. Butir soal dikatakan valid apabila dalam kolom Sig.(2-tailed) menunjukkan angka yang  $<0.05$  dan  $r_{tabel} > r_{hitung}$ . Berikut merupakan data hasil uji validitas butir soal yang dipaparkan dalam bentuk tabel dibawah ini.

Tabel 4. 3 Uji Validitas Instrumen Tes Uji Coba

No Soal	Validitas				
	Koef. Korelasi	nilai Sig	t hitung	r tabel	Keterangan
1	0,613	0,20	2,689	0,457	Valid
2	0,797	0,001	4,573		Valid
3	0,750	0,002	3,926		Valid
4	0,425	0,130	1,627		Tidak Valid
5	0,023	0,937	0,081		Tidak Valid
6	0,754	0,002	3,973		Valid
7	0,750	0,002	3,926		Valid
8	0,650	0,12	2,96		Valid
9	0,569	0,34	2,395		Valid
10	0,751	0,02	3,941		Valid
11	0,406	0,150	1,538		Tidak Valid

12	0,708	0,005	3,477	Valid
13	0,459	0,098	1,792	Tidak Valid
14	-0,090	0,760	-0,313	Tidak Valid
15	0,582	0,029	2,479	Valid

Berdasarkan hasil tabel di atas dapat diketahui bahwa setelah dilakukan uji validitas diperoleh beberapa butir soal yang valid sebanyak 10 dan 5 yang tidak valid dari 15 butir soal yang telah diberikan kepada siswa kelas VI.

b) Uji Reabilitas

Uji reabilitas tidak lepas dari sebuah konsisten dan stabil. Pada uji ini menggunakan rumus *Cronbach Alpha* dan dalam perhitungannya menggunakan program SPSS, sesuai pada tabel yang terlampir memperoleh nilai 0,795 *Cronbach Alpha*.

Tabel 4. 4 Uji Reliabilitas Instrumen Tes Uji Coba

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.830	15

Jika nilai *alpha cronbach* > r tabel dengan n = 15, adapun nilai r tabel sebesar 0,457 dengan taraf signifikan 5% maka butir soal reliabel. Hasil uji coba *alpha cronbach* adalah 0,830 > 0,457 maka dinyatakan reliabel dengan kriteria tinggi.

## c) Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda ini digunakan untuk mengetahui perbedaan kompetensi antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi atau rendah. Dibawah ini merupakan data hasil uji daya pembeda yang dipaparkan pada tabel 4.5 sebagai berikut :

Tabel 4. 5 Uji Daya Pembeda Instrumen Tes Uji Coba

No Soal	r hitung	Interpretasi Daya Beda Butir Soal
1	0,613	Baik
2	0,797	Sangat Baik
3	0,750	Sangat Baik
4	0,425	Baik
5	0,023	Jelek
6	0,754	Sangat Baik
7	0,750	Sangat Baik
8	0,650	Baik
9	0,569	Baik
10	0,751	Sangat Baik
11	0,406	Baik
12	0,708	Sangat Baik
13	0,459	Baik
14	-0,090	Sangat Jelek
15	0,582	Baik

Berdasarkan tabel diatas dipaparkan terkait uji daya pembeda menggunakan *Microsoft Excel* didapat 15 butir soal dengan kategori daya pembeda yang bermacam-macam. Kategori baik didapati pada butir soal nomor 1,4,8,9,11,13,15, kemudiam kategori sangat baik pada butir soal nomor 2,3,6,7,10,, kategori jelek pada butir soal nomor 5 dan kategori sangat jelek pada butir soal pada nomor 12,14. Kategori-kategori tersebut dapat dilihat dari nilai daya pembeda butir soal kemudian dibandingkan dengan ketentuan kriteria.

d) Uji Tingkat Kesukaran Data

Setiap butir soal yang telah disebarkan perlunya mengetahui keseimbangan dan keproporsiannya yang dapat diketahui melalui tingkat kesukaran. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan di kelas VI dibawah ini dipaparkan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 4. 6 Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Tes Uji Coba

No Soal	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1	0,68	Sedang
2	0,52	Sedang
3	0,61	Sedang
4	0,66	Sedang
5	0,73	Mudah
6	0,61	Sedang
7	0,86	Mudah
8	0,66	Sedang

9	0,82	Mudah
10	0,7	Sedang
11	0,84	Mudah
12	0,63	Sedang
13	0,73	Mudah
14	0,63	Sedang
15	0,61	Sedang

Data tabel diatas menunjukkan hasil dari pengolahan data dengan berbantuan program *Microsoft Excel* diperoleh 15 butir soal dengan kategori tingkat kesukaran yang berbeda-beda. Kategori butir soal yang mudah didapati pada nomor 5,7,9,11,13 dan untuk kategori sedang terdapat pada butir soal nomor 1,2,3,4,6,8,10,12,14,15. Berikut merupakan hasil rekapitulasi uji coba instrument tes dalam menyelesaikan soal latihan dengan materi jaring-jaring bangun ruang. Lebih jelas dan lengkapnya akan dijabarkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. 7 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen

No Soal	Validitas	Reabilitas	Daya Pembeda	Tingkat Kesukaran
1	Valid	Tinggi	Baik	Sedang
2	Valid		Sangat Baik	Sedang
3	Valid		Sangat Baik	Sedang
4	Tidak Valid		Baik	Sedang
5	Tidak Valid		Jelek	Mudah

6	Valid	Sangat Baik	Sedang
7	Valid	Sangat Baik	Mudah
8	Valid	Baik	Sedang
9	Valid	Baik	Mudah
10	Valid	Sangat Baik	Sedang
11	Tidak Valid	Baik	Mudah
12	Valid	Sangat Baik	Sedang
13	Tidak Valid	Baik	Mudah
14	Tidak Valid	Sangat Jelek	Sedang
15	Valid	Baik	Sedang

- Analisis Instrumen yang digunakan

Apabila sudah dilakukan uji coba instrument, langkah selanjutnya yaitu menentukan butir soal yang digunakan dan yang tidak digunakan. Dibawah ini akan dijabarkan lebih jelasnya pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4. 8 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen yang digunakan

No Soal	Validitas	Reabilitas	Daya Pembeda	Tingkat Kesukaran	Ket
1	Valid	Tinggi	Baik	Sedang	Dipakai
2	Valid		Sangat Baik	Sedang	Dipakai
3	Valid		Sangat Baik	Sedang	Dipakai



4	Tidak Valid	Baik	Sedang	Tidak Dipakai
5	Tidak Valid	Jelek	Mudah	Tidak Dipakai
6	Valid	Sangat Baik	Sedang	Dipakai
7	Valid	Sangat Baik	Mudah	Dipakai
8	Valid	Baik	Sedang	Dipakai
9	Valid	Baik	Mudah	Dipakai
10	Valid	Sangat Baik	Sedang	Dipakai
11	Tidak Valid	Baik	Mudah	Tidak Dipakai
12	Valid	Sangat Baik	Sedang	Dipakai
13	Tidak Valid	Baik	Mudah	Tidak Dipakai
14	Tidak Valid	Sangat Jelek	Sedang	Tidak Dipakai
15	Valid	Baik	Sedang	Dipakai

Sesuai dengan tabel diatas ada beberapa soal yang tidak dipakai atau digunakan, antara lain yaitu butir soal nomor 4,5,11,13, dan 14.

## 2. Analisis Data Akhir

### a) Uji Normalitas

Kenormalan data diketahui melalui uji normalitas. Uji normalitas menggunakan *uji lilliefors* yang dilakukan dengan menggunakan program SPSS. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel dan output SPSS berikut ini :

Tabel 4. 9 Tabel Output SPSS Normalitas Data Awal

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Jaring-Jaring Bangun Ruang	Pre-Test Eksperimen (Scramble)	.134	21	.200*	.930	21	.137
	Post_Test Eksperimen (Scramble)	.169	21	.119	.948	21	.309
	Pre_Test Kontrol (Konvensional)	.125	21	.200*	.939	21	.206
	Post_Test Kontrol (Konvensional)	.153	21	.200*	.925	21	.107

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas tabel diperoleh signifikansi *pretest* dan *posttest* kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Pada *pretest* kelas kontrol dan eksperimen dengan signifikansi = 0,206 ( $0,206 > 0,05$ ) dan signifikansi = 0,137 ( $0,137 > 0,05$ ). Sedangkan pada *posttest* kelas eksperimen dan kontrol memiliki signifikansi = 0,309 ( $0,309 > 0,05$ ) dan signifikansi = 0,107 ( $0,107 > 0,05$ ). Dengan demikian dapat diketahui data hasil uji normalitas pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol berdistribusi dengan normal.

b) Uji Homogenitas

Adanya uji *homogenitas* digunakan untuk mengetahui apakah antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai varian yang sama atau tidak. Data dikatakan homogen apabila memiliki varian yang sama dengan taraf signifikannya  $\geq 0,05$  dan jika taraf signifikasinya yaitu  $< 0,05$  maka dapat ditarik kesimpulan tidak mempunyai nilai yang sama/berbeda (tidak homogen).

Tabel 4. 10 Tabel Output Uji *Homogenitas posttest*

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil_Belajar	Based on Mean	.132	1	40	.719
	Based on Median	.151	1	40	.700
	Based on Median and with adjusted df	.151	1	39.999	.700
	Based on trimmed mean	.138	1	40	.712

Tabel 4. 11 Tabel Output Uji *Homogenitas pretest*

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Kognitif	Based on Mean	.361	1	40	.551
	Based on Median	.399	1	40	.531
	Based on Median and with adjusted df	.399	1	39.989	.531
	Based on trimmed mean	.401	1	40	.530

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui perhitungan uji honogenitas diketahui bahwa nilai signifikasinya pada kelas eksperimen sebesar 0,719 dan pada kelas kontrol sebesar 0,551. Dikarenakan nilai yang didapati dari analisis uji *homogenitas* taraf signifikasinya  $0,719 \geq 0,05$  dan  $0,551 \geq 0,05$  maka data tersebut memiliki nilai varian yang sama / tidak berbeda (homogen).

c) Uji *Paired Sampel T tset*

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistic parametric yaitu *Paired Sample T-test* karena berasal dari dua variabel yang saling berhubungan. Uji dilakukan untuk mengetahui

ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa yang berasal dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam menganalisis data pada uji hipotesis ini menggunakan program SPSS, untuk lebih jelasnya terdapat tabel dibawah sebagai berikut :

Tabel 4. 12 Hasil Output SPSS Uji *Paired Sampel T Test*

		Paired Samples Test								
		Paired Differences								
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
					Lower	Upper				
Pair 1	PRE_EKS - POST_EKS	-16.714	8.545	1.865	-20.604	-12.825	-8.964	20	.000	
Pair 2	PRE_KNTRL - POST_KNTRL	-6.714	10.873	2.373	-11.663	-1.765	-2.830	20	.010	

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat ditarik kesimpulan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan khusus (model pembelajaran *scramble*). selanjutnya output pair 2 diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar  $0,01 < 0,05$  maka dapat ditarik kesimpulan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol (Pembelajaran Konvesional).

Tabel 4. 13 Ringkasan Hasil Output SPSS Uji *Paired Sampel T Test*

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE_EKS	45.57	21	19.964	4.356

	POST_EKS	62.29	21	17.312	3.778
Pair 2	PRE_KNTRL	54.90	21	22.625	4.937
	POST_KNTRL	61.62	21	18.851	4.114

Dalam hal ini dapat diketahui bahwasanya terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dilakukan (*pretest*) model pembelajaran *scramble* dan setelah dilakukan (*posttest*) model pembelajaran *scramble* menggunakan media benda konkret terhadap hasil belajar kognitif dengan materi jaring-jaring bangun ruang di SD Islam Al-Fattah. Lebih jelasnya dapat dilihat rata-rata hasil belajar sebelum dan setelah dilakukan model pembelajaran *scramble*.

d) Uji *Independent Sample T Test*

Untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak saling berpasangan maka dapat menggunakan uji independent t test ini. Sebelum melakukan uji independent t test terdapat syarat yang perlu dilakukan yaitu memastikan data yang berdistribusi normal dan tidak mutlak (homogen). Apabila nilai signifikansi (2-tailed  $< 0,05$ ) berarti menunjukkan adanya perbedaan rata-rata pada subjek yang sudah diajukan, dan apabila jika nilai signifikansi (2-tailed  $> 0,05$ ) berarti data tersebut menunjukkan tidak adanya perbedaan rata-rata pada subjek yang telah diajukan. Uji *independent t test* akan dipaparkan lebih jelasnya pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. 14 Hasil Output SPSS *Independent Sample T Test*

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil_Belajar	Equal variances assumed	.132	.719	.119	40	.906	.667	5.585	-10.621	11.955
	Equal variances not assumed			.119	39.714	.906	.667	5.585	-10.624	11.957

Berdasarkan tabel diatas maka diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar  $0,906 > 0,05$  maka dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara model pembelajaran *scramble* dan model pembelajaran konvensional.

### C. Pembahasan

Berdasarkan pada analisis data yang telah dijelaskan diatas, dapat diketahui kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal dengan materi jaring-jaring balok dan kubus tepatnya di kelas V SD Islam Al-Fattah. Dalam pembahasan ini membahas mengenai keefektifan model pembelajaran *scramble* menggunakan media benda konkret terhadap hasil belajar kognitif siswa, di kelas V terdapat dua kelas yang digunakan sebagai populasinya kelas

VA sebagai kelas eksperimen dan kelas B sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan model pembelajaran *scramble* dan kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberi perlakuan atau menggunakan model pembelajaran konvensional.

Sebelum memberikan soal instrument tes kepada siswa, soal tersebut harus melewati beberapa uji terlebih dahulu. Soal tersebut diujikan terlebih dahulu pada kelas lain, yaitu tepatnya pada kelas VI SD IT Asshodiqiyah. Dari uji validitas menunjukkan bahwasanya dari 15 soal yang disebar 10 soal valid dan 5 soal yang tidak valid, kemudian untuk uji reabilitas hasilnya *alpha cronbach* adalah  $0,830 > 0,457$  (r tabel) atau dapat dikatakan bahwa soal tersebut pada kategori tinggi. Sedangkan pada uji tingkat kesukaran dan daya pembeda memperlihatkan kategori butir soal yang mudah didapati pada nomor 5,7,9,11,13 dan untuk kategori sedang terdapat pada butir soal nomor 1,2,3,4,6,8,10,12,14,15 dan untuk daya pembeda melihat kategori baik didapati pada butir soal nomor 1,4,8,9,11,13,15, kemudian kategori sangat baik pada butir soal nomor 2,3,6,7,10,, kategori jelek pada butir soal nomor 5 dan kategori sangat jelek pada butir soal pada nomor 12,14.

Setelah uji prasyarat dilakukan dan menunjukkan hasil yang sesuai maka langkah selanjutnya yaitu dengan melakukan uji normalitas dan homogenitas, pada uji normalitas memperlihatkan pada *pretest* kelas kontrol dan eksperimen dengan *sighitung* = 0,206 ( $0,206 > 0,05$ ) dan *sighitung* = 0,137 ( $0,137 > 0,05$ ). Sedangkan pada *posttest* kelas eksperimen dan kontrol memiliki *sighitung* = 0,309 ( $0,309 > 0,05$ ) dan *sighitung* = 0,107 ( $0,107 > 0,05$ ). Dengan demikian

dapat diketahui data hasil uji normalitas pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol berdistribusi dengan normal. Sedangkan pada uji *homogenitas*

Untuk lebih jelasnya perhatikan presentase pencapaian hasil belajar kognitif siswa kelas V SD Islam Al-Fattah pada materi jaring-jaring bangun ruang sebagai berikut :

Tabel 4. 15 Grafik Nilai rata-rata *posttest* dan *pretest*



Uji hipotesis pada uji *paired sample t test* juga menunjukkan pada pembahasan analisis data diatas menunjukkan bahwasanya terdapat perbedaan serta perubahan kemampuan dalam menyelesaikan soal dengan materi jaring-jaring bangun ruang. Hal tersebut ditunjukkan pada *Lower* dan *Upper* yang memiliki nilai negatif. Dimana *Lower* dan *Upper* pada kelas kontrol sebesar 11.663 dan -1.765, sedangkan pada kelas eksperimen memiliki *Lower* dan *Upper* sebesar -12.825 dan -8.964 Sig.(2-tailed) yang menunjukkan angka 0,000 < 0,05. Sesuai kriteria uji apabila *Lower* dan *Upper* memiliki nilai positif ataupun negatif dengan nilai sig.(2-tailed) > 0,05 maka H0 diterima. Maka sebaliknya sesuai yang dijelaskan diatas maka Ha diterima atau dapat dikatakan terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa dalam menyelesaikan



soal dengan materi jaring-jaring bangun ruang antara sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *scramble* menggunakan media benda konkret maupun menggunakan model pembelajaran konvensional. Sesuai dengan hasil analisis data di atas terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan pada hasil nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Untuk peningkatan nilai rata-rata kelas kontrol dari nilai *pretest* 54,90 menjadi 61,62 yaitu pada nilai rata-rata untuk *posttest*-nya. Sedangkan pada kelas eksperimen nilai *pretest*-nya sebesar 45,57 dan nilai *posttest*-nya adalah 62,29.

Dapat diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran *scramble* menggunakan media benda konkret pada materi jaring-jaring bangun ruang memberi pengaruh positif sehingga kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol. Keefektifan model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar kognitif siswa. Keefektifan model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar kognitif siswa dapat diketahui dari nilai *pre test* dan *post test* baik dari kelas kontrol maupun dari kelas eksperimen. Selanjutnya hasil dari uji *paired sample t test* menunjukkan nilai sig. (2 tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat ditarik kesimpulan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan khusus (model pembelajaran *scramble*). selanjutnya output pair 2 diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar  $0,01 < 0,05$  maka dapat ditarik kesimpulan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol (Pembelajaran Konvensional). Sedangkan pada uji *independent t test* menunjukkan nilai sig. (2

tailed) sebesar  $0,906 > 0,05$  maka dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara model pembelajaran scramble dan model pembelajaran konvensional.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Pada penelitian ini terakait keefektifan model pembelajaran *scramble* menggunakan media konkret terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi jaring-jaring bangun ruang di SD Islam Al-Fattah menghasilkan penelitian yang menunjukkan tidak adanya keefektifan model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar kognitif siswa. Pada awalnya terdapat perbedaan perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan khusus (model pembelajaran *scramble*) dan kelas kontrol (model pembelajaran konvensional). Sesuai dengan hasil analisis data diatas terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran. hal tersebut ditunjukkan pada hasil nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Untuk peningkatan nilai rata-rata kelas kontrol dari nilai *pretest* 54,90 menjadi 61,62 yaitu pada nilai rata-rata untuk *posttestnya*. Sedangkan pada kelas eksperimen nilai *pretestnya* sebesar 45,57 dan nilai *posttestnya* adalah 62,29.

Namun saat diujikan dan dianalisis menggunakan uji *independent t test* menunjukkan bahwa nilai sig. (2 tailed) sebesar  $0,906 > 0,05$  maka dapat diartikan tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa atau dapat dikatakan model pembelajaran *scramble* menggunakan media benda konkret pada materi jaring-jaring bangun ruang tidak efektif diterapkan di SD Islam Al-Fattah.

## B. Saran

Bertumpu pada penelitian yang telah dilakukan di SD Islam Al-Fattah, bahwasanya model pembelajaran scramble tidak menggunakan media benda konkret pada materi jaring-jaring bangun ruang tidak efektif diterapkan di SD Islam Al-Fattah. Saran yang dapat disampaikan yaitu : guru alangkah baiknya tidak menerapkan model pembelajaran scramble sebagai alternatif memilih model pembelajaran dikarenakan ketidakefektifan terhadap hasil belajar siswa pada materi jaring-jaring bangun ruang kelas V.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adnyani, N. K. M., Pudjawan, K., & Japa, I. G. N. (2020). Motivasi dan Hasil Belajar IPA dalam Pembelajaran Scramble Berbantuan Kartu Pertanyaan. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 270. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25622>
- Afandi, M. (2013). Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar. In *UNISSULA Press*.
- Anam, R. S. (2017). Instrumen Penelitian yang Valid dan Reliabel. *Jurnal Edukasi Sebelas April*, 1(1), 1–8. <https://jurnal.stkip11april.ac.id/index.php/JESA/article/view/6/5>
- Apriyanti, N. E. (2019). Keefektifan Model Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(2), 149. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i2.17336>
- Arieska, P. K., & Herdiani, N. (2018). Pemilihan Teknik Sampling Berdasarkan Perhitungan Efisiensi Relatif. *Jurnal Statistika*, 6(2), 166–171.
- Darkasyi, M., Johar, R., & Ahmad, A. (2014). Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Motivasi Siswa dengan Pembelajaran Pendekatan Quantum Learning pada Siswa SMP Negeri 5 Lhokseumawe. *Jurnal Didaktik Matematika*, 1(1), 21–34.
- Fadhilaturrahmi, F. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jaring-Jaring Balok Dan Kubus Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (Ctl) Siswa Kelas Iv Sdn 05 Air Tawar Barat. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v1i1.9>
- Hadiyati, N., & Wijayanti, A. (2017). Keefektifan Metode Eksperimen Berbantu

- Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 1(1), 24. <https://doi.org/10.31331/jipva.v1i1.513>
- Handini, G. (2020). *Gian Handini, Model Pembelajaran Scramble*. 7, 1–15.
- Hasanah, Z. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.
- Ismail. (2015). Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru PAI dalam Pembelajaran. *Mudarrisuna*, 4, 704–719. <https://www.unimed.ac.id/2020/05/19/mengkaji-pandemi-covid-19-dari-kacamata-antropologi/>
- Khaatimah, H., & Wibawa, R. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(2), 76–87.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Lado, H., Muhsetyo, G., & Sisworo. (2016). Penggunaan Media Bungkus Rokok untuk Memahami Konsep Barisan dan Deret Melalui Pendekatan RME. *Jurnal Pembelajaran Matematika*, 3(1), 1–2.
- Mangdalena, I., FatakhatusShodikoh, A., & Pebrianti, A. R. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/download/1373/958/>
- Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelajaran(Empat Rumpun Model Pembelajaran). (*Indonesia Jurnal Sakinah*) *Jurnal Pendidikan Dan Sosial*

*Islam*, 2(1), 14–23.

Montolalu, C., & Langi, Y. (2018). Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-Guru dengan Uji-T Berpasangan (Paired Sample T-Test). *D'CARTESIAN*, 7(1), 44. <https://doi.org/10.35799/dc.7.1.2018.20113>

Nilamsari, N. (2014). Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif. *Wacana*, 13(2), 177–181.

Panggabean, E. S. (2018). Analisa Perbandingan Algoritma Lempel Ziv Welch Dan Algoritma Deflate Pada File Teks Dengan Metode Independent Sample T-Test. *Pelita Informatika: Informasi Dan Informatika*, 6(3), 333–336. <http://ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/pelita/article/view/622>

Purnomosidi, Wiyanto, Safiroh, dan I. G. (2015). Senang Belajar Matematika SD/MI Kelas V. In *Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan di RSUD Kota Semarang* (Vol. 3).

Puspasari, H., & Puspita, W. (2022). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan dan Sikap Mahasiswa terhadap Pemilihan Suplemen Kesehatan dalam Menghadapi Covid-19. *Jurnal Kesehatan*, 13(1), 65. <https://doi.org/10.26630/jk.v13i1.2814>

Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.

Sahroni, D. (2017). Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran. *Pasca UM*, 1(1), 115–124. <https://media.neliti.com/media/publications/259090->

pendidikan-karakter-dan-pembangunan-sumb-e0cf1b5a.pdf

- Sembiring, R. B., & . M. (2013). Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 6(2), 34–44. <https://doi.org/10.24114/jtp.v6i2.4996>
- Sinaga, R., Purba, J. M., & Tanjung, D. S. (2020). *Keywords: Scramble Learning Models, Learning Outcomes ABSTRAK*. 10(4), 216–224.
- Sudarmi, S., & Burhanuddin, B. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Dalam Keterampilan Menulis Kalimat Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Sma Negeri 11 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(1). <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i1.2991>
- Sudarsono, B. (2017). Memahami Dokumentasi. *Acarya Pustaka*, 3(1), 47. <https://doi.org/10.23887/ap.v3i1.12735>
- Widodo, S. A., & Wahyudin. (2018). Selection of learning media mathematics for Junior School Students. *Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET*, 17(1), 154–160. <http://www.tojet.net/>
- Win, A., Hasil, T., Menurut, B., & Merril, D. A. N. (2012). *Domain Kognitif*.
- Yasin, M., Huda, S., Komarudin, Suherman, Septiana, R., & Palupi, E. K. (2020). Mathematical Critical Thinking Ability: The Effect of Scramble Learning Model assisted by Prezi in Islamic School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1467(1), 0–10. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1467/1/012007>
- Yuliana, N. D., & Budianti, Y. (2015). Pengaruh penggunaan media konkret terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II Sekolah



Dasar Negeri Babelan Kota 06 Kecamatan Babelan Kabupaten Bekasi.  
*Pedagogik*, III(1), 34–40. file:///C:/Users/User/Downloads/1258-Article Text-  
3407-1-10-20180628.pdf

